CONEXIÓN

MANGA

EDITO POSTER

Nº 321
$35.00 MX
$3.75 USD

JUN'ICHI SUWABE
LA VOZ QUE CAUSA SUSPIROS

facebook

MÁS ALLÁ DE LOS ONSEN
BAÑOS A LA JAPONESA

GOD EATER
UN FUTURO DESOLADOR

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

321
$35.00 MX / $3.75 USD

7 509997 006727 00321

EDITORIAL MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

JUDITH D.
STEFAN
ZORRO DE SEDA
EURÍDICE JIMÉNEZ
HARU
NOZOMU RODRÍGUEZ
ARTURO VÁZQUEZ "LOBO"
CACHETADA CON GUANTE BLANCO
PAULINA OLVERA
IVONNE LÓPEZ O.
ANGEL & GOJI
SUNAKO YE-SEUL
ARTHUR WOLF
AUDRY G.
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CAROLINA LÓPEZ MILLAN
EDUARDO SÁNCHEZ LÓPEZ
DANIEL SERVIN AGIS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
JOSÉ EDUARDO LÓPEZ SÁNCHEZ
CALIDAD DIGITAL

LUIS A. SALAS GONZÁLEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

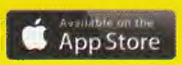
VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.



Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Si hay algo de lo que puede presumir la industria del entretenimiento (música, cine, animación, historieta/manga, etc.) es la inmensa creatividad de las mentes involucradas; desafortunadamente en esta industria también existen los vivales, que ya sea por falta de ingenio, pereza o simple ambición, son capaces de crear copias al carbón de obras originales (fragmentos o completas), con todo el descaro del mundo, sólo cambiándole el nombre, pensando que con la inmensa cantidad de fans y el actual alcance de las redes sociales, nadie notará las semejanzas entre una y otra obra, y mucho menos compartirá dichas semejanzas con otro fan. El plagio es un mal que anteriormente pasaba casi desapercibido, y que si bien, no es un problema tan grande como lo es la piratería, sí afecta enormemente la imagen de los creativos, los cuales en muchos casos quedan marcados dentro de la industria y sus carreras se van al pozo. El interés en este tema nos llevó a realizar una investigación, la cual compartimos con todos ustedes en este número, esperando sea de su agrado y despierte el mismo interés por analizar el medio como lo despertó en nosotros..

CONTENIDO

PORTADA

50 | GOD EATER

ANIME

05| MILLION DOLL (TV)
06| TEEKYU
07| OKU-SAMA GA SEITO KAICHOU!
08| JUNJOU ROMANTICA 3
11| SCHOOL-LIVE!
14| HIMOUTO! UMARU-CHAN TV
16| GHOST IN THE SHELL: SHIN GEKIJOUBAN
18| DURARARA!!X2 TEN

MANGA

22| NANATSU NO TAIZAI

REPORTAJES

01| BREVES
02| SHOPPING
03| PREVIEW
04| GENERACIÓN DIGITAL
20| GALAXY ANGEL
54| JUN'ICHI SUWABE
56| IT STARTED WITH A KISS
58| CHAOS;HEAD
61| EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64| BUZÓN

SECCIÓN BN

29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| LA IMPORTANCIA DEL CALZADO EN JAPÓN
42| ¡PLAGIO!
44| GALERÍA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 321. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOST S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. Impresa en VAJ Impresos. Poniente 140 No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco, C.P. 02300. Distribución en D.f. y Zona Conurbada Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México A.C. Guerrero No. 50, Col. Guerrero, México, D.F., Tel. 5591-1400 a través de Arredondo e hijos Distribuidora, S.A. de C.V. Iturbide No. 18-D, Col. Centro, Del. Cuauhtémoc, México, D.F. Distribución Foránea y Locales Cerrados por Intermex. Lucio Blanco No.435, Col. San Juan Tlihuaca, Del. Azcapotzalco, México, D.F. Impresa en México.

Copyright © 2000.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

BREVES

Por Judith D.

¡¡¡EMOCIÓN, EMOCIÓN, EMOCIÓOOOON!!! ES LO QUE EMBARGA MI CORAZÓN MEGALOMANIACO Y CONSUMISTA, YA QUE MAÑANA LLEGARÁ A MI CASA (SU HUMILDE HOGAR) EL TESORITO QUE SE LLEVÓ TODA MI QUINCENA DE ESTE MES. NO LES DIRÉ QUÉ ES, PERO **HIDEO KOJIMA-SAN** ESTARÍA ORGULLOSO DE SU APÓSTOLA MÁS FERVIENTE; PERO BUENO, ÉSTA NO ES LA SECCIÓN DE ***SHOPPING***, ASÍ QUE ENFOQUÉMONOS EN EL TRABAJO Y VEAMOS QUÉ NOTICIAS TENEMOS PARA ESTE NÚMERO, WIIIII... ¿MMM, DÓNDE SE VERÁ MEJOR UN BRAZO BIÓNICO, EN LA REPISA O EN EL LIBRERO?

ALISTANDO LA VERSIÓN ANIMADA DE UNHAPPY!

A través de la revista *Manga Time Kirara Forward*, se ha anunciado que *Unhappy!*, manga creado por el mangaka **Cotoji**, será llevado a la pantalla chica, cortesía del estudio de animación Silver Link. El manga trata de la desafortunada vida de la clase 1-7 del colegio Tenngofune, en donde se reúne a todos los estudiantes con el peor *"karma"* de la escuela. En esta clase estudia la protagonista, Hibari, quien junto con sus compañeras, Botan, una chica muy enfermiza, y Hanako, quien tiene la peor fortuna de todas, harán todo lo posible por buscarle el lado divertido a la vida y disfrutar así de su poco afortunada juventud.

MANGA SHIKABANE CHERRY ESTARÁ EN PAUSA HASTA NOVIEMBRE

A estas alturas no es raro escuchar que un manga entra en pausa, ya sea por motivos personales o de salud del mangaka; en esta ocasión le tocó el turno a *Shikabane Cherry*, título autoría de **Shoko Conami**. Esta no es la primera ocasión que la obra sufre de un receso en su publicación, en mayo del 2013 fue detenida su edición de manera temporal por problemas de salud de Conami-sensei. *Shikabane Cherry* es una comedia ligera que trata los problemas de una torpe chica, quien para evitar que un resfriado le amargue su cita toma un exceso de medicamentos, causando que su corazón deje de latir, pero sus células continúan vivas; traducción: ahora es una zombi.

CONCRETE REVOLUTIO: CHOUJIN GENSOU, AGITA LA TV NIPONA EN

Directo de la casa de animación, estudio Bones, llega la noticia de que, Concrete Revolutio: Choujin Gensou es un exito en la tv Japonesa. Contando con guion de **Shou Aikawa** *(Chaos Dragon TV-2015-)* y la dirección del otrora director de *Fullmetal Alchemist* (2003, 2005, 2006) **Seiji Mizushima**, el cual para quien no lo sepa, fue parodiado como el personaje Seiichi Kinoshita en la serie *Shirobako* (**Hideaki Anno** también fue parodiado en la misma serie, pero esa es otra historia). La historia detrás de *Concrete Revolutio: Choujin Gensou* nos muestra un futuro en el que la ciudad de Tokio vive una bonanza social, aunada a la aparición de diversos humanos con poderes especiales llamados Choujin, que han comenzado a llamar la atención del gobierno.

STELLA GLOW, MAGIA Y TRAMA HAREM

El videojuego *Stella Glow* será regionalizado para América y Europa en Nintendo 3DS, llegando a América en la temporada invernal de ventas, mientras que el continente europeo tendrá que esperar hasta un momento no definido del 2016. En el juego controlarán al personaje de nombre Alto, un caballero novato que tendrá que convencer a las brujas del reino de Regnant, de formar parte de su ejército mágico en contra de la bruja de la destrucción, Hilda, a quien enfrentarán usando el antiguo poder de la música (¿?).

SHOPPING

Por Judith D.

LA CRUELDAD DE LA VIDA SE APRECIA MÁS TRISTEMENTE CUANDO NUESTRO BOLCILLO ESTÁ VACÍO Y LAS TENTACIONES NOS RODEAN CUAL ABEJAS A LA MIEL. VIDEOJUEGOS, FIGURAS, PELÍCULAS Y TODA UNA VARIEDAD DE EDICIONES DE COLECCIÓN DESFILAN ANTE NUESTROS OJOS GRITADO VILMENTE "ME DESEAS, ME AMAS Y NO TIENES DINERO"; EN FIN, SI QUIERO TENER MIS COSAS TENGO QUE TRABAJAR, ASÍ QUE LOS DEJO CON ESTA SECCIÓN PARA QUE COMPARTAN MI DOLOR, BUAAAAAA...

JURASSIC WORLD EDICIÓN DE COLECCIÓN

Si son como una servidora, y les encantó la última entrega de la franquicia creada por **Steven Spielberg**, *Jurassic World*, entonces estarán gruñendo de la emoción al enterarse que la edición especial del filme en Blu-ray, tendrá además de la película en 3D, 2D, DVD y Copia Digital, una detallada escultura que muestra la épica batalla entre el ya clásico T-Rex y el nuevo depredador modificado genéticamente, el Indominus Rex. Costo $79.95 dólares.

FALLOUT 4, EDICIÓN PIP-BOY

En caso de que planeen comprar la nueva entrega del título posapocalíptico, ***Fallout 4***, y por casualidad les sobren unos cuantos dólares (sí, dólares), entonces no pierdan la oportunidad de adquirir la edición Pip-Boy, la cual viene en un rudo maletín cápsula, perfecto para la guerra nuclear. En su interior hallarán el respectivo ***Steelbook*** (caja metálica con el juego), un póster para adornar tu búnker, la guía de bolsillo Pip-Boy, réplica Pip-Boy a tamaño real y un interesante dispositivo, el Pip-Boy Wearable, el cual trabaja en conjunto con tu ***smartphone***, descargando previamente la respectiva app, y cuando no lo uses puedes colocarlo en el ***stand*** oficial de industrias RobCo. La edición tiene un costo de $119.99 dólares.

SCARLET WITCH ESCALA 1/6

Hot Toys vuelve a tentarnos con un producto que brilla por su calidad. Inspirado en el personaje Wanda Maximoff, más conocida como ***Scarlet Witch*** (Bruja Escarlata), responsable de tantas miradas de pajarito muerto y sueños... idílicos en los fans de ***Avengers: Age of Ultron***. Después de tantas entregas de figuras inspiradas en las múltiples armaduras de Ironman, es un descanso visual el recibir a un personaje secundario que por su personalidad se ha ganado su propio ***fandom*** dentro de la franquicia. Con una altura de 28 centímetros, incluye 8 pares de manos base y flamas, mi única crítica es la cara, que bien podría parecerse más a la de la actriz **Elizabeth Olsen**. Pero bueno, este detalle no demerita el resto del trabajo. Precio $223.99 dólares.

MAD MAX: FURY ROAD INSPIRED ARTISTS DELUXE EDITION

Más de un cinéfilo y público en general en todo el mundo, quedó embelesado tras el estreno de la más reciente película del universo de ***Mad Max***, titulada, ***Fury Road***. Razón más que viable para explotar la franquicia a más no poder, ya que triste o felizmente (depende del modo de pensar de cada quien) una de las finalidades tras los estrenos cinematográficos es ganar dinero, y entre más dinero mejor. Éste, es uno de los productos salidos de la nueva moda posapocalíptica, y uno que realmente vale la pena. Editado por la empresa Vertigo, este libro bien podría considerarse una ficción entre novela gráfica y artbook, las ilustraciones de múltiples artistas endulzan cada página y su edición en tapa dura los hará desearlo aún más. Costo $24.99 dólares.

HATSUKOI MONSTER

Por Stefan

A VECES LA VIDA PUEDE CAMBIAR EN UN INSTANTE, Y LO QUE PENSABAS QUE SERÍA TU PLAN DE VIDA PERFECTO SE TRANSFORMA EN UNA TRAVESÍA LLENA DE EXPERIENCIAS QUE TE DEMOSTRARÁN QUE NADA ESTÁ ESCRITO Y CUALQUIER COSA PUEDE SUCEDER.

Esta pequeña semblanza de la vida –en general– es parte de lo que el mangaka **Akira Hiyoshimaru** busca mostrarnos a través de su manga *Hatsukoi Monster*. Segundo título en la trayectoria de Hiyoshimaru (el primero fue *Oujisama Kourin* –2010–), publicado en la revista *Aria* de editorial Kodansha, y que actualmente se encuentra en vías de ser adaptado para TV en una versión animada.

CASUALIDAD Y CAUSALIDAD

La historia está protagonizada por la joven Kaho Nikaido, quien tras mudarse y cambiar de instituto busca darle un giro drástico a su vida, comenzando desde cero. Lo que nunca imaginó, es que el primer día del resto de su vida estaría marcado por un accidente. A punto de ser atropellada por un camión, es salvada por un atractivo muchacho, la impresionable chica queda prendada del misterioso joven, de quien se enamora perdidamente.

Para su sorpresa, descubre que su amor, cuyo nombre es Kanade, es hijo del dueño de su nueva casa. Pero esto no es lo peor, ya que tras declararse y comenzar a salir, se da cuenta que no es la persona que tanto idealizó. El problema es: ¿cortará con él o le dará una oportunidad a la relación?

REPITIENDO ELENCO

Anteriormente, el manga *Hatsukoi Monster* fue adaptado a un CD drama, el cual tuvo un elenco completamente del agrado del público, razón por la que todas las voces repetirán papel en la adaptación al anime. La seiyuu **Yui Horie**, quien ha sido la voz de Hitomi en la franquicia de videojuegos *Dead or Alive*, dará vida a Kaho Nikaido, mientras que **Takahiro Sakurai**, voz oficial de Cloud Strife para todos los jugos y películas inspirados en el exitoso juego *Final Fantasy VII* (incluyendo *Kingdom Hearts* 1 y 2), será la voz de Kanade Takahashi.

Si bien, la preproducción ya está en proceso, aún no hay nombre del estudio responsable ni fecha oficial para el estreno. Según los rumores, puede darse en algún momento de la próxima temporada invernal 2015-2016. Estaremos al pendiente de cualquier información nueva y verídica que surja en los próximos meses. Mientras tanto, si les es posible, denle una leída al manga, así su espera será más divertida. ¡Hasta pronto!

SEIYUUS (CD DRAMA Y ANIMACIÓN)

Kaho Nikaido: Yui Horie
Kanade Takahashi: Takahiro Sakurai
Kota Shinohara: Nobuhiko Okamoto
Kazuo Noguchi: Ayumu Murase
Daikoku Nikaido: Hikaru Midorikawa
Atsushi Taga: Kaito Ishikawa
Joji Takahashi: Kenichi Suzumura
Tomu Kaneko: Showtaro Morikubo
Ginjiro Sannomiya: Tomokazu Sugita

© Akira Hiyoshimaru

TOKYO XANADU

EL LABERINTO

Por Zorro de Seda

El mundo del entretenimiento es una industria que crece y crece con el paso del tiempo. Uno de sus fuertes es la rama de los videojuegos. A través de los años, este tipo de juegos han evolucionado a tal grado que llegan a superar la realidad.

Nihon Falcom Corporation (The Legend of Heroes, Dragon Slayer, Ys) anunció tiempo atrás un nuevo trabajo cuya plataforma será el PlayStation Vita. Un juego de rol con muchas cosas similares con la franquicia de Persona (esa es la primer advertencia), ostentando el nombre de Tokyo Xanadu. Este videojuego es una secuela de Xanadu y Xanadu Next.

Falcom hizo su anuncio en diciembre del 2014 y dio como avance que se trataría de un RPG basado en mitos urbanos y acción. Este trabajo significó para la compañía un giro en el concepto de sus desarrollos anteriores: una de las diferencias radica en la base fantástica que siempre usaban, ya que este nuevo título estará ambientado en un Japón moderno, más realista, con redes sociales y todo.

LO QUE SE SABE

Tokyo Xanadu se sitúa en la ciudad ficticia de Morimiya, a las afueras de Tokio. Todo se centrará en el destino y fortuna de sus dos protagonistas: Kou y Asuka.

Kou Torisaka es un estudiante común y corriente que vive en Morimiya, en las afueras de Tokio. Es tan normal que un día, después de regresar de su trabajo de medio tiempo, tiene un "incidente" bastante extraño en una parte alejada del pueblo.

Asuka Hiiragi es una chica bastante atractiva (ya me entienden, ¿no?) que acabará siendo la jefa de grupo (eso es básico). Asuka viene del extranjero (como que el nombre ya nos daba alguna referencia) y es transferida a la escuela del pueblito de Morimiya.

Kou y Asuka se conocen en una situación bastante nefasta: Asuka es atacada por una bola de delincuentes. Estos tipos llevan a Asuka a un callejón, Kou es testigo de todo esto, los sigue y al llegar al callejón, ve algo fuera de serie: los delincuentes están siendo devorados por una especie de monstruo y la damisela en peligro, empuña una enorme espada brillante. Así es como empieza nuestra historia. Más adelante, ellos tendrán que enfrentarse a Xanadu, una especie de laberinto que se hace presente durante "El Eclipse", un fenómeno natural donde el mundo real y el "otro mundo" abren sus puertas. Durante el juego habrá que explorar locales, salones, puertas y demás en busca de la entrada al otro lado.

Por medio de su página web, Falcom revela, poco a poco, los demás personajes. Este método de mercadotecnia ha causado mucha satisfacción, pues todos los fanáticos están pendientes 24/7 a los nuevos detalles.

Entre los seiyuus que participan en este proyecto, destacan **Yuu Shimamura** (Annie Leonhardt en Shingeki no Kyojin), **Daiki Yamashita** (Umino Gurio en Sailor Moon Crystal) y **Kosuke Toriumi** (Kiba Inuzuka en Naruto).

El lanzamiento fue el 30 de septiembre de este añito. Así que si deseas un buen J-RPG, y no te molesta que esté en idioma japones este título, es tu mejor elección.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: RPG
EDITOR/DESARROLLADOR: Nihon Falcom
AÑO: 2015
PLATAFORMA: PlayStation Vita

SEIYUUS:

SHIORI KURASHIKI: Ai Kayano
RYOUTA IBUKI: Atsushi Abe
JUN KOHINATA: Kanae Ito

© Nihon Falcom Corporation

MILLION DOLL (TV)

LA FAMA SE ESCRIBE EN LÍNEA

Por Eurídice Jiménez

MUCHAS VECES EL ÉXITO DE UNA PELÍCULA, LIBRO O ACTOR, SE BASA PRINCIPALMENTE EN LA OPINIÓN DE LOS CRÍTICOS, PERSONAS CUYA OPINIÓN MUEVE A LAS MASAS Y DICTA LO QUE ESTÁ DE MODA Y LO QUE NO. HOY EN DÍA, EL PODER DE LOS BLOGUEROS Y YOUTUBERS ES EQUIPARABLE AL DE LOS CRÍTICOS MÁS RECONOCIDOS, AL MOMENTO DE COMPARTIR SU OPINIÓN PERSONAL CON EL MUNDO PUEDEN INFLUIR BASTANTE EN LA OPINIÓN PÚBLICA Y ES PRECISAMENTE LA INFLUENCIA DE ESTOS PERSONAJES LO QUE *MILLION DOLL* TOMA COMO BASE PARA CREAR UNA HISTORIA, DONDE LA CRÍTICA HACIA EL MEDIO DEL ESPECTÁCULO NIPÓN ESTÁ A LA ORDEN DEL DÍA.

La historia es cortesía de la mangaka **Ai**, quien a pesar de ser relativamente novata en el medio, su manga editado por Earth Star Entertainment desde 2013, ha ganado cierto reconocimiento, principalmente entre los fans de las idol (también llamados ***Wotagei***), los cuales aparecen constantemente en cada volumen, exponiendo su modo de vida, así como su afición incondicional a las jóvenes cantantes niponas.

EL PODER DE LOS BLOGS

Es de noche en el popular barrio de Akihabara (Tokio), específicamente en el Akiba Cultures Theater, donde un grupo de fans se ha congregado para apoyar al trío locodol (idol locales) Itorio, de la ciudad de Itoshima. Entre la multitud se encuentran dos personas con visiones diferentes, la nini bloguer Suko, quien apoya incondicionalmente a las idol novatas, y el profesional Ryuu-san, quien ya busca un nuevo grupo o idol a quien apoyar. Esto se nota más durante la presentación en un centro comercial, donde las locodol fueron el show de apertura de la idol de moda, Hinami Kamakura. Al darse cuenta que los otakus sólo piensan en su propia felicidad y no en la de las idol, Suko se dispone a hacer uso de su influencia en internet para convertir a las chicas en el nuevo grupo de moda. Esa noche en el barrio de Shibuya, Ryuu asiste a una presentación especial de Mariko, una de las tres miembros de Itorio. Tras la presentación se toma una foto con ella, quien le comenta, para su sorpresa, que es uno de sus más grandes fans, y de los pocos que recuerda su nombre, esto mientras sostiene la mano del chico, lo que le hace plantearse su decisión.

Ya en la madrugada, mientras las cantantes regresan (a pie) a su respectiva ciudad, se detienen un momento en un plantío de fresas para descansar y leer los comentarios de sus presentaciones, descubriendo que todo mundo está dando críticas favorables –gracias al trabajo de Suko–, lo que les anima a seguir adelante con su carrera y llegar a ser idols famosas.

Desafortunadamente, la calidad de la historia en este anime palidece ante las carencias en el trabajo de animación, tanto tradicional como CGI; este último deja mucho que desear, de la misma forma los diseños son algo pobres, lo que resta calidad al producto final a pesar del buen trabajo de fondos.

La música es bastante rescatable, así como la musicalización de fondo. Bien podríamos justificar al director **Keiichiro Kawaguchi** (***IDOLM@STER: Live for You!*** –2008–), al ser ésta una serie de cortos, pero incluso en este rubro se han reseñado series de cortos que brillan por su calidad. Aún con estos elementos en contra, ***Million Doll*** es una serie lo bastante interesante como para seguirla hasta su desenlace. Si éste complace o no a la audiencia sólo el tiempo lo dirá.

FICHA TÉCNICA

Director: Keiichiro Kawaguchi
Guion: Momoko Murakami
Idea original: Ai
Dirección de arte: Hiroki Ozaki
Dirección de fotografía: Hisashi Goseki
Director CGI: Daiji Komoriya
Selección de color: Akemi Tejima

SEIYUUS:

Suko: Aina Kusuda
Hinami Kamakura: Aya Uchida
Yurino: Eriko Matsui
Rina: Mayu Iizuka
Mariko: Miku Ito
Momona: Yui Watanabe
Ryuu-san: Yuichiro Umehara

© Ai/Asahi Production

TEEKYU

LA SENPAI CONTINÚA SUS LOCURAS

Por Judith D.

TEEKYU ES LA MUESTRA DE QUE NADA ESTÁ ESCRITO EN CUANTO A GUSTOS Y TENDENCIAS SE REFIERE. DESPUÉS DE QUE NADIE DABA UN PESO POR ESTA SERIE DE CORTOS TRAS SU ESTRENO EN 2012, SORPRESIVAMENTE SU POPULARIDAD LLEGÓ A LOS CIELOS, GRACIAS A SU COMEDIA IRÓNICA, PERSONAJES DELIRANTES Y CHISTES "SÚPER" CORTOS ENFOCADOS A UN PÚBLICO ADULTO, AL GRADO DE QUE ESTE 2015 ESTRENÓ SU QUINTA Y SEXTA TEMPORADA.

Es una serie inspirada en el trabajo del mangaka **Piyo** y en los chistes del escritor **Roots**. Una mancuerna de creativos que lanzaron el manga original en 2012, bajo el sello editorial Earth Star Entertainment, mismo que edita los mangas ***Million Doll*** (**Ai**), ***Yama no Susume*** (**Shiro**), ***Mangirl!*** (**Kagari Tamaoka**), así como el spin-off de ***Teekyu***, titulado ***Takamiya Nasuno Desu!***, del cual hablamos en números anteriores.

INCOHERENCIAS DIVERTIDAS

En ***Teekyu 5*** se retoman las sandeces... digo, aventuras del club de tenis conformado por cuatro chicas, la centrada (lo menos loca) Yuri, la ricachona egocéntrica Nasuno, la mañosa Marimo, y la siempre descarriada senpai Kanae, ahora incluyendo a la desorientada extraterrestre Tomarin, quien hizo su aparición en la temporada pasada. En el primer episodio nos trasladamos de Japón a Camboya, gracias a que Kanae ganó un viaje gratis. De la nada aparece un guía de turistas camboyano y un fulano rubio de nombre Tom (quien no es otro que el extraño tutor Michael de la temporada 3); ahora tienen que tramitar su pasaporte y visado, desafortunadamente Marimo está catalogada como mañosa en varios países y no puede salir de Japón, aunado a que confunde el papel higiénico con sus papeles legales, siendo arrestada en el acto. Aunque al final por pura suerte logra salir del país, haciendo una aburrida escala en Vietnam.

Al inicio de ***Teekyu 6*** las cosas no son menos raras. Marimo se queja del frío, ¡pero a quién se le ocurre ejercitarse estando a tres grados bajo cero! Nasuno presume su sudadera forrada en piel, rápidamente sus compañeras forran las zullas con trapeadores, creyendo que así se verán geniales (o si, como la ropa de trapeador es taaan... fina). Comienzan su rutina con cosas sencillas, como girar su cabeza 360 grados, o hacer salto de garrocha "sin garrocha", ese tipo de cosas que hace una chica común. Aburridas molestan a Yuri-chan, quien toma su clase, ¡sin darse cuenta que el salón esta en llamas!, la senpai se lanza a rescatarla, quedando embarrada contra la pared en el intento, muy heroico por cierto.

Incluso ahora, después de 6 temporadas, hay quienes no terminan de digerir el particular sentido del humor de ***Teekyu***, el cual se ha mantenido constante gracias al trabajo del director **Shin Itagaki**, quien, como en las entregas anteriores, funge también como guionista, storyboardista y diseñador de personajes, todo un hombre orquesta en cuanto a producción animada se refiere. Así que, si tienes muuuuucho tiempo libre -y definitivamente no tienes nada mejor que hacer-, dedícale un tiempo a ***Teekyu***. Tal vez seas de los afortunados que entiendan sus chistes, porque su servidora ya se dio por vencida, wiiiiiiiiiiiii...

FICHA TÉCNICA

- DIRECTOR: Shin Itagaki
- GUION: Shin Itagaki
- IDEA ORIGINAL: Piyo & Roots
- DISEÑO DE PERSONAJES: Shin Itagaki
- STORYBOARD: Shin Itagaki
- TEMA MUSICAL: Kana Hanazawa

SEIYUUS:

- MARIMO BANDO: Kana Hanazawa
- NASUNO TAKAMIYA: Kyoko Narumi
- KANAE SHINJO: Suzuko Mimori
- YURI OSHIMOTO: Yui Watanabe
- TOMARIN: Yui Ogura
- ANENKOFU KONDO: Eri Kitamura
- UDONKO KONDO: Kaori Ishihara

© Piyo & Roots/Earth Star Entertainment/Millepensee/Sun TV/Tokyo MX

OKU-SAMA GA SEITO KAICHOU!

UN MATRIMONIO POCO HABITUAL

DICEN QUE PARA EL AMOR NO EXISTEN LOS LÍMITES, Y LA PRESIDENTA DEL CONSEJO ESTUDIANTIL DE LA PREPARATORIA SEIFUU, UI WAKANA, SE TOMA MUY ENSERIO LA FALTA DE LÍMITES.

Por Judith D.

Oku-sama ga Seito Kaichou! o ***"Mi esposa es presidenta del consejo estudiantil"***, es una comedia ligera ideada en la peculiar mente de la mangaka **Yumi Nakata**, cuyo particular estilo de comedia pícara se puede disfrutar en trabajos previos como ***Kanojo no Kagi wo Akeru Houhou*** (2008), ***Iinari Princess*** (2010) y ***Chu-Bra!!*** (2007). Esta última contó con una decente adaptación a anime en 2010 (***Chu-Bra TV***), demostrando que las ideas de Nakata tenían mucho potencial para su adaptación a la pantalla chica.

PRESIDENTA Y ESPOSA

Tras arrasar de manera contundente en las elecciones estudiantiles –en parte por su carisma, y por promover ciertas... actitudes– Ui Wakana es la nueva presidenta del consejo, muy a pesar de su contendiente de la clase 1-D, el ahora vicepresidente Hayato Izumi, quien cataloga a Wakana como una persona indecente. Pero la presidenta tiene muy en clara su meta, eliminar del código escolar, la ley que impide las relaciones entre alumnos. Para esto se valdrá de los otros miembros del consejo, la tesorera Karen Fujisaki y la secretaria Ayane Niikura, las cuales (embobadas por su carisma) no dudarán en entregarse a su causa, incluso el mismo Izumi poco a poco cae ante sus... encantos.

Cierto día la presidenta le comenta a Izumi que lo verá en su casa a las 10 de la noche; él no le da mucha importancia, pero llegada la hora Wakana aparece con todas sus cosas y un velo de novia en la cabeza, diciendo que cuide de ella, "como esposa", (¡o por dios!). Resulta que los padres de ambos, tras unas copas, los comprometieron años atrás. Tratando de enfocar sus ideas, se da cuenta que ya es muy noche, por lo que le da permiso de dormir en su casa –no en la misma cama, obviamente–.

A la mañana siguiente se da cuenta que ésta se subió a su cama en la noche. En un momento de confusión deja caer de su mochila una revista picante que un compañero le entregó, ella la ve con ojos de desdén. Izumi aprovecha para asustarla, mencionando que lo que aparece en la revista es el equivalente a estar casados, por lo que si a ella le desagrada jamás será una buena esposa, a lo que Wakana responde besando tiernamente el dedo anular de la mano izquierda del chico. Este acto deja en ***shock*** al vicepresidente, al tiempo que ella menciona que ese dedo gobierna el corazón, por eso se pone el anillo de bodas en esa mano. El beso que le dio es símbolo de su amor, hasta que le ponga el anillo de bodas.

Ahora Izumi no sólo es el asistente de la liberal y bien formada presidenta, también es su esposo sin siquiera pedirlo, lo que llevará a múltiples situaciones comprometedoras y algunas muy cómicas, mientras decide qué hacer al respecto.

A pesar de ser una serie de cortos, de no más de 8 minutos de duración, el trabajo de animación, fondos y la adaptación son de lo mejor que podemos disfrutar –en cuanto a comedia se refiere–, por lo que no hay excusa para no ver esta serie con sus respectivas parejas. Wiiiiiiiiiiii...

FICHA TÉCNICA

Director: Hiroyuki Furukawa
Idea original: Yumi Nakata
Diseño de personajes: Hiroyuki Furukawa
Temas musicales: Ayana Taketatsu, Minami Tsuda, Rekka Katakiri

SEIYUUS:

Ui Wakana: Ayana Taketatsu
Hayato Izumi: Kazuyuki Okitsu
Ayane Niikura: Aoi Fujimoto
Sawatari: Juri Nagatsuma
Rin Misumi: Minami Tsuda
Misato Wakana: Tomoko Kaneda
Karen Fujisaki: Yoshie Sugiyama

© Seven

JUNJOU ROMANTICA 3

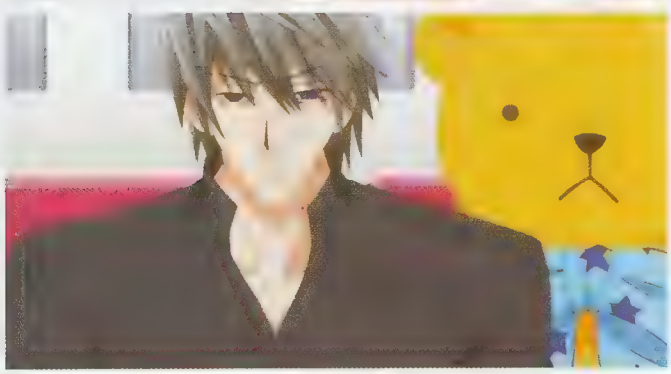
EL AMOR VUELVE A TU PUERTA

Por Haru

¡QUERIDAS FUJOSHIS DE HUESO COLORADO! –O DE CLOSET, SEGÚN SEA EL CASO–, BIENVENIDAS SEAN A LA TERCERA TEMPORADA DEL ***ANIME BOYS LOVE*** QUE LES ROBA LOS SUSPIROS DESDE HACE MUCHOS AÑOS.

Es curioso cómo, de unos años a la fecha, el yaoi, el yuri y los géneros aledaños han incrementado sus reservas en cuanto a lo que la censura deja ver a sus consumidores, todo gracias a las ya más que conocidas leyes que imperan en el mundo del entretenimiento nipón. Para nuestra suerte –"desgracia" de ellos–, existen contenidos que los fanáticos jamás dejarán de exigir y entre éstos se encuentra el boys love, género amado por unos, odiado hasta la muerte por otros.

Hoy hablaremos del regreso de uno de los clásicos de este género, mismo que le ha dado la vuelta al mundo, cosechando fans hasta en los lugares más recónditos del globo. Después de 7 años de ausencia –la OVA no cuenta–, hace su retorno triunfal ***Jounjou Romántica***, con nuevos problemas, emocionantes escenas –de esas que les gustan– y drama familiar al por mayor. Así que, para calmar sus ansias, ¡¡comencemos!!



¿NUESTRO ÚLTIMO AÑO JUNTOS?

Han pasado ya tres años desde que Misaki llegó a casa de Usami-sensei –famoso escritor consagrado– para abandonarse a su cuidado –entre otras cosas que es mejor ver que explicar–. Todo parece ir viento en popa, Usami ha dejado atrás el amor que sentía por Takahiro para dedicarse completamente a Misaki, quien está a punto de comenzar una nueva etapa en su vida, ya que pronto concluirá sus estudios universitarios para convertirse en un ciudadano productivo.

Cuando todo parece ser miel sobre hojuelas, Takahiro –ahora todo un hombre de familia– devuelve a la realidad a la feliz pareja y les hace ver que, una vez que Misaki concluya su carrera, no tendrá más motivos para seguir viviendo a expensas del escritor. Por duro que parezca, Takahiro ha sacudido el feliz mundo en el que ambos chicos habitaban cómodamente.
Es aquí donde empiezan las interrogantes que llevarán su relación a un punto álgido: ¿Qué es lo que quiere hacer Misaki con su vida? ¿Qué tan sólida es la relación que tienen Usami y Misuki? ¿Resistirán el estar alejados?

Esto es algo que poco a poco va llenándolos de dudas, sobre todo a Misaki, quien realmente no ha encontrado un propósito en su vida y próximamente deberá enfrentar una serie de cambios significativos. Por otro lado, Usagi tiene muy en claro lo que desea para ambos: que las cosas sigan como hasta ahora, a tal grado llega su determinación, que incluso propone a Misaki hablar con su hermano –Takahiro– para aceptar abiertamente su relación con él, afrontando todas las consecuencias. Misaki no puede responder aún a esta interrogante, por lo que queda en el aire pues, por suerte o infortunio, son interrumpidos en el momento más tenso de su conversación.

FAMILIA EVERYWHERE

Si ya en la segunda temporada habíamos sufrido los estragos de la familia de Usami, la tercera no es la excepción. El motivo de la interrupción de aquella conversación tan importante es nada más y nada menos que Shiiba Mizuki, el primo de Usagi, radicado en EU y que pasará una corta temporada vacacional en Japón. Sobra decir que lo primero que hace Mizuki al conocer a Misaki es declararle su odio con la mirada.

Pues bien, como la familia no puede estar completa sin el elemento femenino, de la nada llega a complementar el cuadro familiar la bella Kaoru –hermana de Usagi–, quien además de coquetear inocentemente con Misaki, se la pasa peleando con su primo Mizuki, a quien "adora" –¡qué hermosa familia!–.

Misaki se ha convertido en el saco de box de todos en el departamento de Usagi, teniendo que soportar celos enfermizos, actitudes raras y algunas insinuaciones. Todo empeora cuando Mizuki hace ver al joven que no puede depender ciegamente de Usagi y que debe buscar de inmediato un empleo de medio tiempo, además de comenzar a postularse para conseguir un trabajo a largo plazo.

Después de pasar cruentas horas preocupándose por su futuro, con ayuda de la editora de Usagi, Misaki logra conseguir un trabajo como editor a tiempo parcial, con lo que comienza a discernir qué es lo que realmente le gusta, tanto como para dedicarse a ello de lleno una vez concluida la universidad.

UN NUEVO AMIGO

Al margen del asunto del primo incómodo y las decisiones laborales, Misaki también se enfrenta a una despedida un tanto emotiva, pues Sumi su ***sempai,*** se gradúa.

De regreso a casa Misaki se da cuenta de que ha extraviado una figura de edición limitada basada en el manga de su mangaka favorito, Ijuuin-sensei. Como tuvo que enviar un montón de cartas para conseguirla, emprende una búsqueda desesperada para traerla de nuevo a su lado, y lo logra, aunque se lleva una sorpresa adicional pues conoce a Todou, otro fan de Ijuuin-sensei, con quien comienza a construir una relación amistosa que inmediatamente enciende el radar de los celos de Usagi.

Como el fanatismo de Misaki y Todou por Ijuuin-sensei es enorme, ambos ganan pases para asistir a la firma de autógrafos exclusiva que se llevará a cabo en Fukuoka. Planean ir juntos, aunque, de manera impredecible, se les unen Usami, Mizuki y Kaouru.

Mientras los chicos asisten a la firma, la familia aprovecha para pasear por ahí. Todou y Misaki se la pasan muy bien al conocer en persona a Ijuuin y de paso descubren que es un hombre muy atractivo. Sorpresivamente éste los aborda al final del evento, en una cafetería cercana, y Misaki no para de decir lo mucho que le "gusta" hasta que llega el torbellino de celos Usami, listo para defender lo que es suyo.

¿En qué terminarán los problemas de Usami y Misaki? ¿En esta temporada Takahiro por fin descubrirá la verdad? ¿La familia Usami dejará de acosarlos? ¡Descúbrelo!

¿EGOIST Y TERRORIST?

Esta obra original de la mangaka **Shungiku Nakamura** (*Sekaiichi Hatsukoi,* 2007), vio la luz por primera vez en el año 2002 de mano de la revista CIEL de editorial ***Kadokawa Shoten***. Debido a su rotundo éxito, fue objeto de una adaptación al anime (2008) de mano de Studio DEEN, casa productora que hasta el día de hoy lleva sus riendas.

Junjou Romantica cuenta la historia de tres parejas que por motivos diversos y circunstancias poco usuales están destinadas a unirse, no sin antes atravesar por una serie de problemas que, para bien o mal, terminan por hacer sus vínculos más fuertes. Es así como conocemos a Misaki y Usami ("Junjou Romantica"), quienes pese a su mutuo rechazo inicial superan los obstáculos –Takahiro–, y lo demás ya es historia. También conocemos a Nowaki y Hiroki ("Junjou Terrorist"), quienes pese a la actitud tsundere de uno y la poca seguridad del otro logran romper sus barreras –con huidas de por medio– para estar juntos. Por último, tenemos a Miyagi y Shinobu, quienes pese a su turbia historia familiar –pues Miyagi estuvo casado con la hermana de Shinobu– y su enorme diferencia de edad, han logrado encontrar un punto medio lejos del acoso y el rechazo.

Si bien, la trama del anime fue planificada para contar la historia de las tres parejas, "Junjou Romantica" se ha robado la completa atención desde la segunda temporada, dejando a sus coprotagonistas en segundo plano, y qué decir de esta tercera entrega pues, como vimos líneas arriba, todo se trata de Misaki y Usami. Claro que veremos a las otras parejas –por lo menos puedo asegurarlo de "Junjou Terrorist"–, pero no esperen demasiado de ellos en la pantalla.

Mucho se ha dicho acerca de esta obra, su adaptación animada –que, en comparación con el manga, deja mucho más a la imaginación– y su estilo de dibujo, que parece desconcertar visualmente a un número elevado de espectadores, pero nada que el trepidante y bien planteado ritmo de su historia no pueda superar con creces.

Si te gusta el boys love y quieres presenciar una historia romántica de calidad, entonces no te despegues de la tercera temporada de ***Junjou Romantica***.

FICHA TÉCNICA

Dirección: Chiaki Kon
Idea original: Shungiku Nakamura
Diseño de personajes: Yoko Kikuchi
Dirección de arte: Hiromu Itou y Yuki Umino
Musicalización: Moka (Kayo Konishi y Yukio Kondoo)
Producción: Studio DEEN

SEIYUUS:

Kaoruko Usami: Nana Mizuki
Eri Aikawa: Noriko Namiki
Takahiro Takashi: Kisho Taniyama
Haruhiko Usami: Kousuke Toriumi
Fuyuhiko Usami: Juurota Kosugi
Mizuki Shiina: Hiro Shimono
Misaki Takahashi: Takahiro Sakurai
Akihiko Usami: Hikaru Hanada
Shinnosuke Todo: Wataru Hatano
Ryo Shizukuishi: Toshiyuki Toyonaga
Kyo Ijuin: Hozumi Goda

© Shungiku Nakamura/Kadokawa Shoten/Studio DEEN

SCHOOL-LIVE!

EL APOCALIPSIS ESTILO MOE

Por Cachetada con Guante Blanco

LA CRITICA SIEMPRE HA CATALOGADO A LAS PELÍCULAS Y SERIES DE ZOMBIS, COMO SIMPLES PRODUCCIONES CLASE B, LAS CUALES NO TIENEN OTRO APORTE QUE ENTRETENER A LAS MASAS, SIN MUCHO ARGUMENTO POR DELANTE, Y LA PREGUNTA ES ¿ESTO ES UN PROBLEMA? OBVIO NO.

© Norimitsu Kaiho & Sadoru Chiba/Lerche/AT-X/Nippon BS Broadcasting Corporation/Sun TV/Tokyo MX

A LO LARGO DE CADA EPISODIO DE ***SCHOOL-LIVE!*** (O ***GAKKOU GURASHI!***, COMO SE LE CONOCE EN JAPÓN) LAS CUATRO CHICAS BUSCARÁN SOBREVIVIR AL CAOS REINANTE, AL TIEMPO QUE INTENTAN MANTENER SU CORDURA.

La simpleza en la mayoría de los argumentos basados en zombis, es parte de lo que los hace tan entretenidos. Si bien, en los últimos años han aparecido producciones que buscan ofrecer algo más que sólo un montón de muertos vivientes, hambrientos de carne humana –algo que se agradece desde el punto de vista cinematográfico–. Lo cierto es que el simple hecho de escuchar la palabra zombi, ya es sinónimo de diversión, sin mayores expectativas que el morbo que puedan provocar. Obviamente, nunca está demás el añadir ese toque especial que convierta a cada producción en algo único e irrepetible, y este proyecto animado del estudio Lerche, es uno de esos casos.

EL CLUB DE LA VIDA ESCOLAR

Es una típica mañana para la pequeña Yuki, quien tras ser despertada por su cachorrito Taromaru, protagoniza una clásica escena de niña bobita a la que se le hizo tarde para el colegio –aun cuando pasa la noche en el dormitorio de la escuela–. Tras una carrera en los pasillos de la escuela junto con Taromaru (¿en qué escuela dejan entrar mascotas?, ¡por dios!) llega al salón, donde se encuentran sus amigas, la enérgica Kurimi, una fan de las mortales palas (de todo hay fans hoy en día), la sexy y tranquila Mi-kun, y la hogareña (además de voluptuosa) Rii-san. Juntas forman el club de la vida escolar, que estudia las actividades de la vida diaria en el colegio. Apurada porque se le hace tarde (otra vez) para llegar a clases, Yuki literalmente absorbe su comida y sale como rayo, topándose en el pasillo con su profesora consentida Megumi Sakura, a quien cariñosamente se refiere como Megu-nee. Después de ser reprendida

(tiernamente) llega al salón, el día de hoy ella es responsable de la clase, obligación que cumple, para después quedarse dormidota la muy descarada.

El día transcurre normalmente, claro, si tomamos como normal las constantes torpezas de la protagonista. Repentinamente, Mi-kun interrumpe la clase gritando que Taromaru se ha perdido, valiéndole muy poco el horario de clases. Entra de salón en salón buscando al perrito, como si no se percatara que hay personas en los salones, encontrando al cachorro en los pasillos, afortunadamente una barricada (¿?) lo detiene. Entre ella y Yuki tratan de atraparlo sólo para perderlo en una carrera que las lleva al techo, donde Rii-san y Kurumi ayudan en el huerto del club de horticultura. Kurumi se ofrece sin dudarlo a agarrar al perro a palazos con tal de ayudarle (¡crueldad animaaal!), al final Rii-san detiene con su aura tétrica al cachorro, no sin antes recordarle a las chicas la primera regla del club de la vida escolar, lo que le da tiempo a Taromaru para escapar nuevamente, invirtiendo el resto de la tarde en atraparlo.

UN CRUEL GIRO DEL DESTINO

En general todo el episodio es bastante relajado, muy común en las comedias escolares, situaciones diarias nos permiten conocer a los distintos alumnos y profesores con los que Yuki convive día a día. Incluso se suscita un divertido malentendido donde sus compañeras creen que el tal Taromaru es una persona o su novio, todo es alegría y risas... o casi todo. Mientras que Yuki continúa su plática, Mi-kun la escucha a su espalda, con mueca triste, dudando si debe o no interrumpirla. En eso, la protagonista se da cuenta y el punto de vista cambia al de Mi-kun, sólo para revelar que todo el salón está destrozado, lleno de jirones de ropa y manchas de sangre por todos lados. Las amigas de Yuki están sólo en su imaginación, todo a su alrededor sólo es una idea del mundo perfecto que dejó atrás, las barricadas en los pasillos se encuentran para evitar que el mal que rodea la escuela (y que ha destruido al mundo) pueda entrar. La pala de Kurimi no es más que un arma para defender a sus amigas, ya que en el exterior ha caído el apocalipsis zombi y sólo ellas continúan con vida dentro de la escuela, protegiéndose entre todas, pero principalmente, protegiendo a Yuki, quien en su negación ha sido abrazada por la locura, y no capta que el mundo que conocía, jamás volverá a ser igual.

El drástico giro en la trama es una de las cosas que más impactan del primer episodio, algo que no resultará tan inesperado para los lectores del manga creado por el escritor **Norimitsu Kaiho** y el artista **Sadoru Chiba**, en el que se inspira esta producción animada. Incluso así, la forma en que el director **Masaomi Ando** (*Muv-Luv Alternative: Total Eclipse* –2012–) manipula los sentimientos de los televidentes a través del manejo de escenas y los pequeños detalles escondidos que aparecen a lo largo del episodio, nos demuestra que el soltarle las riendas del proyecto fue muy acertado. El diseño de personajes por parte de **Haruko Iizuka** (*Henneko* –2013–), mantiene la esencia original de los personajes creados por Sadoru-sensei, cuya sencillez y aspecto adorable, contrastan de maravilla con los detallados y deprimentes fondos, mismos que actúan como una interpretación de los sentimientos de impotencia, miedo y dolor que las protagonistas guardan para sí mismas.

A lo largo de cada episodio de *School-Live!* (o *Gakkou Gurashi!*, como se le conoce en Japón) las cuatro chicas buscarán sobrevivir al caos reinante, al tiempo que intentan mantener su cordura, y hasta cierto punto, llevar una vida normal. Irónicamente, Yuki será el elemento que mantendrá unido al grupo, dándoles esperanza con su alegría e inocencia, ajena a la muerte que las ronda día a día. La visión de Megu-nee, hará el papel de conciencia de la protagonista, al tiempo que funcionará como su conexión con la realidad, protegiéndola y aconsejándola cada que un acontecimiento amenaza con sacarla de su mundo feliz, especialmente en los momentos en que tiene que enfrentarse cara a cara con un zombi. Cabe destacar que el final de la serie (alerta de spoilers) dejará a más de uno intrigado, y alzando alabanzas por una segunda temporada.

Es más que obvio el hecho de que las escenas más cruentas (y subidas de tono) del manga fueron maquilladas para evitar la censura, aun así el potencial narrativo cubre cualquier hueco visual en la adaptación, por lo que ésta es una serie obligada de ver.

FICHA TECNICA

Director: Masaomi Ando
Guion: Norimitsu Kaiho
Idea original: Norimitsu Kaiho & Sadoru Chiba
Diseño de personajes: Haruko Iizuka
Dirección de arte: Atsushi Yokoyam
Ending: Maon Kurosaki
Opening: Ari Ozawa, Inori Minase, M.A.O, Rie Takahashi
Fondos: Estudio Kusanagi
Asistencia de fondos: Estudio Nam Hai
Animación 3D: Larx Entertainment & Estudio Nam Hai

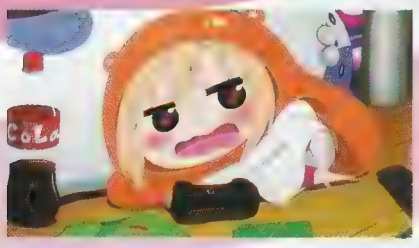
SEIYUUS:

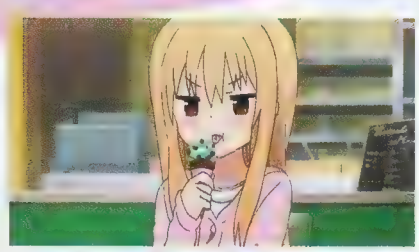
Kurumi Ebisuzawa: Ari Ozawa
Yuki Takeya: Inori Minase
Yuri Wakasa: M.A.O
Miki Naoki: Rie Takahashi
Megumi Sakura: Ai Kayano
Taromaru: Emiri Kato
Kei Shido: Juri Kimura

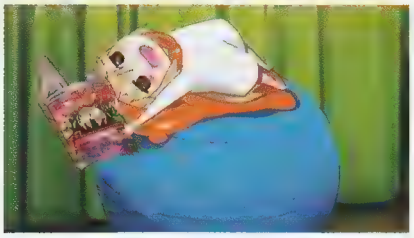
HIMOUTO! UMARU-CHAN TV

UNA HOLGAZANA ADORABLE

Por Judith D







SERIES SOBRE HERMANAS PEQUEÑAS HAY POR MONTONES, CADA TEMPORADA ENCONTRAMOS NUEVAS PROPUESTAS, PODEMOS VER DESDE CONCEPTOS MUUUY TIERNOS, HASTA AQUÉLLOS QUE DE PLANO TE PREGUNTAS ¿QUÉ DEMONIOS ESTOY VIENDO?; ASÍ QUE, ¿QUÉ ES LO QUE HACE DIFERENTE A LA HERMANITA EN CUESTION QUE TRATAMOS EN ESA NOTA? SENCILLAMENTE QUE ES UNA SÚPER HÁMSTER HOLGAZANA, CON TODAS SU LETRAS. ¿AÚN SE PREGUNTAN A QUÉ ME REFIERO? EN ESE CASO CONTINÚEN LEYENDO Y VERÁN POR QUÉ ***HIMOUTO! UMARU-CHAN TV*** ES TAN DIVERTIDA.

Inspirada en el trabajo original del mangaka **Sankaku Head**, *Himouto! Umaru-chan* nos muestra de manera cómica cómo una mentira puede volverse tan grande, que el simple hecho de mantenerla fuera de los límites del hogar puede acarrear muchos problemas, tanto a propios como extraños, aunado al gran error que cometemos muchos de nosotros siempre que idealizamos a las personas, a veces a niveles casi celestiales.

MI PEQUEÑA HERMANA HÁMSTER

Humaru es una popular chica que está por cumplir 16 años, de imagen pulcra, alegre, amable, estudiosa, linda, perfecta en todos los sentidos, todo un manojo de virtudes, o al menos eso es lo que todos (excepto Taihei, su hermano) piensan de ella, ya que en el primer segundo que entra a su casa y se coloca su capucha favorita, muestra su verdadero ser, una chica holgazana, glotona, desobligada, etc.; todo lo contrario que muestra a los demás. Su idea de un día perfecto es tirarse al suelo, comer muchas botanas, beber refresco, perderse en sus videojuegos y estar en internet hasta altas horas de la madrugada; es tan holgazana que incluso le pide a su hermano que la alimente en la boca.

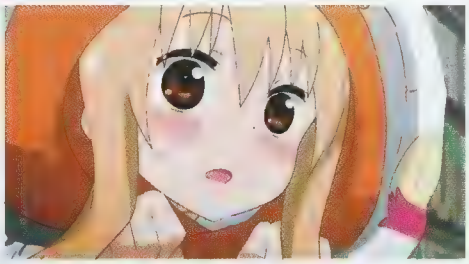
En el primer episodio vemos el calvario que tiene que pasar su hermano (quien trabaja para mantener a su hermana), al vivir junto con una persona tan desobligada. La situación empeora cuando la consentida hermanita, le pide a Taihei que le compre el nuevo número de la "Jumpu" (parodia de la ***Shonen Jump***), ya que nadie debe verla leyendo manga, si es que quiere mantener su imagen de chica perfecta que lee poemas en la inmensa biblioteca de su casa (aunque su departamento sólo tenga una habitación). Tras aguantar un mega berrinche, Taihei completamente derrotado, se dirige a comprar la revista, preocupado porque el egoísmo de su hermana le impida afrontar la vida en el futuro. Desafortunadamente, las ojeras y ojos rojos de su berrinchuda hermana provocan que sus compañeros de clase piensen que Taihei es un abusivo, creándose una mala imagen en la escuela.

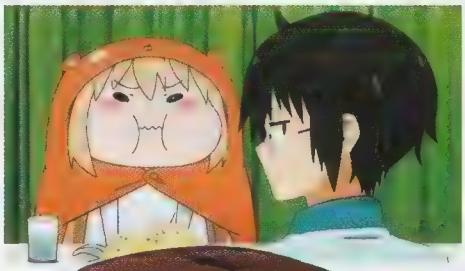
A lo largo de la serie conoceremos a diversos personajes muy divertidos que complementan de manera homogénea cada episodio. Tenemos a la autonombrada rival de Humaru, Sylphynford Tachibana, una chica gritona y bastante dramática con una sola meta, superar en todo a Humaru, aunque difícilmente sólo le alcanza a pisar los talones; por otro lado, se encuentra la linda pero callada Motoba, miembro del equipo de natación, finalizando con la típica mejor amiga tontita de comedia

© Sankaku Head/Dogakobo

nipona, Ebina-chan, la cual por su inseguridad siempre está cerca de Humaru, para inspirarse a ser mejor alumna. Con tantas chicas no podían faltar las respectivas referencias yuri, las cuales se suscitan a manera de pequeños ***gags*** que no interfieren con la trama central. La trama, también nos mostrará el otro lado de la chica hámster, la cual a pesar de ser más floja que una roca, siempre obtiene calificaciones excelentes para sorpresa de su hermano, además de ser toda una deportista (¡wow!, los videojuegos sí son un buen ejercicio), incluso comprenderemos que muchos de sus berrinches en realidad esconden su deseo de compartir tiempo con su hermano; demostrando que no es una chica tan mala, sólo es un poco... un mucho... ¡ash! Es totalmente perezosa.

El detalle de dibujar a Humaru como uno de sus hámster mascota (bajito, rechoncho y tragón) cada que está en plan de hermana floja, crea un mayor contraste con la imagen adorable, pulcra y atractiva que tiene cuando finge ser una estudiante perfecta, detalle que aporta un mayor toque de comedia a las escenas fuera de la escuela (en especial en los cortos web de la serie), algo que el director **Masahiko Ohta** (*YuruYuri* 1 y 2 [2011 y 2012], *Mitsudomoe* 1 y 2 [2010 y 2011]) supo imprimir de manera magistral (¡wow!, palabra dominguera) en la versión animada producida por el estudio Dogakobo. Además, los diseños de personajes por parte de **Aya Takano**, otrora diseñadora de personajes en la exitosa –y a la vez controvertida– serie ***Shirokuma Cafe***, encajan perfectamente con el estilo visual de la serie, razón de más para darle una oportunidad y disfrutar de sus peripecias al lado de la holagazana hermanita hámster. Detalle final, el cambio en el ending del ultimo episodio nos da una pista sobre una nueva temporada, roguemos que así sea. Wiiiiiiii...





FICHA TÉCNICA

Director: Masahiko Ohta
Idea original: Sankaku Head
Historia base: Takashi Aoshima
Guion: Hideaki Koyasu
Kenji Sugihara
Takamitsu Kouno
Takashi Aoshima
Música: Yasuhiro Misawa
Director de arte: Yuki Ikenoue
Diseño de personajes: Aya Takano
Selección de color: Genta Makabe
Animadores en jefe: Aya Takano & Hiromi Nakagawa
Director de sonido: Yasunori Ebina
Edición: Emi Onodera

SEIYUUS:

Umaru Doma: AimiTanaka
Taihei Doma: Kenji Nojima
Nana Ebina: Akari Kageyama
Kirie Motoba: Haruka Shiraishi
Takeshi "bonba" Motoba: Hiroki Yasumoto
Alex Tachibana: Tetsuya Kakihara
Sylphynford Tachibana: Yurina Furukawa

GHOST IN THE SHELL: SHIN GEKIJOUBAN ESTO ES GUERRA

Por Nozomu Rodríguez

LAS DECADAS PASAN Y PASAN, PERO LA OBRA MAESTRA DE **SHIROW MASAMUNE**, *GHOST IN THE SHELL*, SIGUE COSECHANDO UN EXITO TRAS OTRO. TAN SOLO EN ESTE AÑO, PUDIMOS VER LA CULMINACION DE LA SAGA DE 10 CAPITULOS, ***ARISE: ALTERNATIVE ARCHITECTURE***, Y SEGUIMOS ESPERANDO EL ESTRENO DE LA QUINTA OVA DE ESTA HISTORIA. ADEMAS, POR SI FUERA POCO, LA PELICULA EN LIVE ACTION QUE SE ESTRENARA EN 2017 SIGUE GENERANDO CADA VEZ MAS EXPECTACION.

No es un secreto para nadie que esta franquicia vive un auténtico romance con la pantalla grande. Tan sólo hay que recordar que la primera película de ***Ghost in the Shell***, estrenada en 1995, sigue siendo (junto con ***Blade Runner*** y ***The Matrix***) considerada un pilar de la subcultura ***cyberpunk***.

Cada uno de los cuatro filmes de la saga ha llenado las salas en las que se ha presentado, e incluso, todas las OVAs que se han estrenado por este medio han sido éxitos rotundos en las taquillas.

Por eso, no es sorprendente que la más reciente película de la saga haya levantado tanto revuelo entre el público japonés, que abarrotó los cines de ese país el pasado 20 de junio, para presenciar el esperado debut de ***Ghost in the Shell: Shin Gekijouban***. ¿Qué te parece si nos unimos a la diversión?

UNA MISIÓN DE RUTINA

Nuestra historia comienza en el ciberespacio, donde la División número 9 de Seguridad Pública sostiene una reunión de emergencia. Al parecer, la capital japonesa ha despertado con la noticia de que una importante embajada de un país aliado ha sido tomada por un grupo terrorista.

El grupo criminal no está compuesto más que por 10 individuos. Sin embargo, al estar fuertemente armados y mantener a importantes funcionarios como rehenes, estos rufianes cibernéticos han logrado poner a toda la ciudad de cabeza.

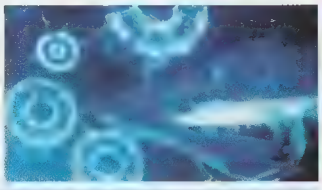
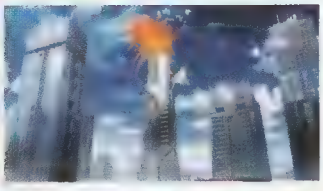
Puede que los terroristas sean pocos en número, sin embargo, están estratégicamente colocados en cada una de las entradas del edificio. La única opción para lograr una intervención exitosa es ingresar por el acceso principal. El problema es que la puerta frontal está custodiada por una torreta gigante, dotada de la más alta tecnología, la cual, para colmo de males, es operada por un ***cyborg*** de gran tamaño.

Ya en el mundo real, la comandante Kusanagi, líder de la División, debe tomar una difícil decisión. Como es propio de ella, Motoko opta por entrar a la embajada por la fuerza, aun a pesar de las advertencias del teniente Aramaki.

Como podría esperarse, ni la torreta ni el terrorista que la maneja son rivales para las habilidades de batalla de nuestra heroína, lo cual permite que, uno por uno, los miembros del equipo puedan ingresar al edificio.

Después de que los agentes Togusa y Batou se unen a la comandante en el interior de la embajada, los terroristas comienzan a caer como moscas, pues no son rivales para la avanzada División 9. Sin embargo, la orden de Motoko está muy clara: está prohibido matar a los criminales, pues dentro de su cerebro cibernético guardan información crucial para desmantelar su organización maligna.

© Shirow Masamune/Kazuya Nomura/Production I. G

¡ES UNA TRAMPA!

Si algo hemos aprendido a lo largo de estos 25 años es que no hay rival demasiado grande para nuestro equipo de héroes y, en esta ocasión, una situación que lucía sumamente peligrosa termina siendo un auténtico día de campo, o al menos, eso parece.

Justo cuando todo está bajo control y el personal de la embajada está siendo evacuado, ocurren dos hechos inesperados. En primer lugar, parece que uno de los terroristas ha huido, pues sólo nueve de ellos se encuentran inmovilizados; en segundo lugar, en un giro insospechado, tres de los rehenes toman las armas de los criminales y comienzan a masacrarlos sin piedad, de manera que la orden de Kusanagi queda sin efecto, pues junto con los malhechores también muere la posibilidad de recolectar cualquier evidencia.

Pero, "¿por qué los rehenes harían algo así?", te preguntarás. Bueno, todo parece indicar que el virus computacional ***Flame Starter***, que tantos problemas causó durante la saga de ***Arise*** ha vuelto para infectar los cerebros de los cyborgs del Japón.

Mientras tanto, desde el exterior, Saito el francotirador, observa una figura extraña que sale de la embajada. No cabe duda, esa misteriosa persona, que guarda un gran parecido con la propia Motoko, es ni más ni menos, que el décimo terrorista. Y no sólo eso, sino que todo parece indicar que ella es la líder de la banda criminal.

UNA ENORME TRAGEDIA

Lo que parecía ser una misión de rutina toma un rumbo trágico, pues al parecer, la embajada no era el objetivo principal del ataque, sino que se trataba de una mera distracción. Mientras la totalidad de la fuerza policiaca de Tokio se encontraba desplegada a las afueras del edificio, al otro lado de la ciudad, un horrible suceso está por ocurrir.

Como es su deber, el Primer Ministro de Japón sigue de cerca los hechos de la embajada y mira aliviado, por la televisión, cómo la División 9 se ha hecho cargo de la situación. De pronto, un joven anónimo entra en su oficina cargando un portafolios.

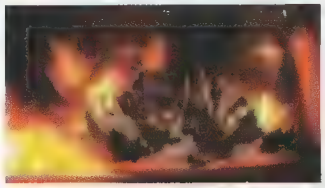
Ya te habrás imaginado lo que sucede a continuación. El Primer Ministro abre la maleta, probablemente creyendo que contiene documentos importantes o un informe de inteligencia. Sin embargo, lo que el portafolios contiene no es sino una bomba, la cual termina con la vida del mandatario sin que nadie haya podido hacer nada.

Así comienza esta cinta, que como podrás ver, está llena de acción y de suspenso. Ahora la pregunta es, si la División será capaz de hacer frente a este nuevo enemigo o si Japón finalmente caerá en la destrucción total.

IMPONENTE

Ghost in the Shell: Shin Gekijouban vuelve a traer a esta franquicia a las primeras planas, y con mucha razón, ya que no le pide nada a ninguna de sus antecesoras (aunque los fans más veteranos siguen atesorando la primera como una verdadera joya del cine mundial). Esta nueva cinta tiene todo lo que volvió a la saga tan famosa: largas secuencias de acción combinadas con diálogos súper profundos y personajes entrañables.

La diferencia (que de seguro ya notaste) es que este título conserva el mismo diseño de personajes y estilo gráfico de la saga ***Arise***, lo cual vuelve a esta aventura una pieza que merece toda nuestra atención, sin importar si eres fan o no. Así que, ¡no te la puedes perder!



FICHA TÉCNICA

Género: cyberpunk, ciencia ficción
Idea original: Shirow Masamune
Dirección: Kazuya Nomura
Diseño de personajes: Kazuchika Kise
Guion: Tou Yubukata
Estudio: Production I.G

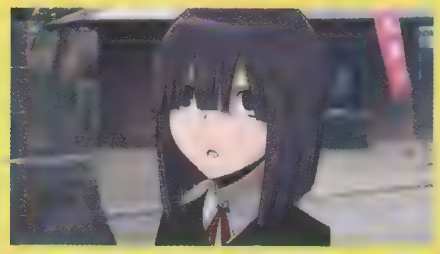
SEIYUUS:

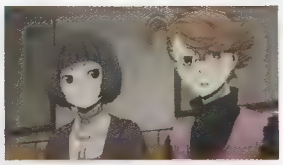
Motoko: Maaya Sakamoto
Daisuke Aramaki: Ikkyuu Yuku
Togusa: Tarusuke Shingaki
Ishikawa: Shunsuke Sakuya
Batou: Kenichirou Matsuda
Saito: Takuro Nakakuni
Tachikomas: Miyuki Sawashiro

DURARARA!!X2 TEN

Por Paulina Olvera

DURARARA!! ES UNA SERIE DE NOVELAS LIGERAS ESCRITAS POR **RYOHGO NARITA** CON ILUSTRACIONES DE **SUZUHITO YASUDA**. LA ADAPTACIÓN AL MANGA FUE HECHA POR AKIYO SATORIGI QUE COMENZÓ SU SERIALIZACIÓN EN LA REVISTA DE MANGA *SHŌNEN MONTHLY GFANTASY* EN ABRIL DEL 2009. POSTERIORMENTE FUE LLEVADO A LA TV EN UNA SERIE ANIMADA HECHA POR *BRAIN'S BASE*, CON ORIGINALES DISEÑOS DE SUZUHITO YASUDA Y DIRIGIDA POR **TAKAIRO OMORI**. LA PRIMERA TEMPORADA DEBUTÓ EN ENERO DEL 2010, LA SEGUNDA EN ENERO DE ESTE AÑO Y LA TERCERA MESES DESPUÉS, EN JULIO. COMO GUIONISTA QUEDÓ **NOBORU TAKAGI, TAKAHIRO KISHIDA** A CARGO DEL DISEÑO DE LOS PERSONAJES Y **MAKOTO YOSHIMORI** EN LA BANDA SONORA.





CONVIRTIÉNDOSE EN REFERENTE

Para quien no está familiarizado con esta obra, la historia central se desarrolla en Ikebukuro, Tokyo, donde diferentes personajes -tan raros como una motosclista sin cabeza-, se pasean regularmente por sus calles con ambiciones y motivaciones igual de diversas o raras. Viven sus vidas que se van entrelazando por diversas y, a veces, fantásticas situaciones que llegan a formar una gran historia. En el barrio existen distintas pandillas, como los Pañuelos Amarillos, los Cuadros Azules y los Dollars, una de estas pandillas destacada por no tener un color distintivo y estar formada secretamente por grupos de amigos de escuela, oficinistas, extranjeros, en general personas comunes. A pesar de ser la pandilla más numerosa de la ciudad, nadie sabe quién es un miembro o la identidad de su líder.

Las cosas no son fáciles -ni simples- en esta mini urbe de Ikebukuro, debido a que las pandillas, yakuza´s, la mafia rusa, corporaciones farmacéuticas y eventos sobrenaturales, se mezclarán con diversos y misteriosos planes en las sombras, orquestados por los propios protagonistas de la historia.

En la segunda temporada llamada Durarara!!x2 Shou, -cuya historia transcurre medio año después de los eventos entre las pandillas Dollars y Pañuelos Amarillos-, el tímido estudiante Mikado Ryugamine, lider confeso de los dollars, intenta seguir con su vida. Las cosas parecen haberse calmado, pero la paz momentanea es rota por nuevos residentes de Ikebukuro, como los asesinos rusos: Slon, Yegor y Vorona, un trío bastante problemático. También se encuentra la asesina Hollywood, una chica con habilidades increíbles que usa ropajes de monstruos clásicos del cine para realizar sus asesinatos. Y una banda de motociclistas nombrada Toramaru, se suman a las llamadas sombras para cambiar el destino de todos los personajes. La mayoría de las situaciones presentan un peligro, un obscuro juego organizado por Izaya Orihara, un chico bastante listo y malicioso, con mucho tiempo libre (mala combinación). Pero un giro del destino lo dejará herido en el último episodio, a merced de todo aquel que lo odia (o sea la mayoría de Ikebukuro).

CONTINUAMOS

En la tercera temporada (Durarara!!X2 Ten), que es la que nos interesa esta vez, Izaya Orihara se encuentra reposando en una habitación de hospital después de haber sido apuñalado en plena calle, esperando paciente a que alguno de sus enemigos venga a matarlo. Namie Yagiri, (quien está enamorada de su hermano) cuyo jefe es Izaya, al enterarse que éste fue apuñalado, tranquilamente decide tomarse el día libre para espiar a su hermano.

Izaya que está un poco fuera de quicio -y aburrido de no ser el centro de atención de la vida- fue el responsable de hacer correr rumores por diversión sobre Shizuo Heiwajima, el tipo fuerte y con mal genio del barrio. Mientras está en el hospital se divierte molestando al médico clandestino del barrio, Shinra Kishitani, quien además es novio de la motociclista sin cabeza Celty Sturluson, a fin de que no disfruten de su día libre, cosa que terminó sucediendo por el encuentro con un hombre lobo.

Este muchacho obtendrá algo más que diversión, ya que a su habitación se introduce una chica con la firme intención de matarle. ¿Motivo?, nada del otro mundo, simplemente el individuo la engañó para unirse a un supuesto "grupo de suicidas", para después burlarse de ella y otra chica administrándoles algunos somníferos, además de dejarlas abandonadas en un karaoke. Fuera de estar preocupado, esta situación lo reanima de nueva cuenta, entrando en frenesí, al mismo tiempo que su locura y el amor descontrolado por los seres humanos -a quienes considera seres muy divertidos- le dan un nuevo motivo para continuar con sus hasta ahora, peligrosas intrigas.

Seguramente estarán ansiosos por seguir esta increíble historia. Así que no les daré más spoilers para que la disfruten a plenitud, sólo les platico que ya es un hecho que tendremos una nueva temporada de Durarara la cual tendrá como título Durarara !!x2 Ketsu y se estrenará a comienzos del próximo año. Por lo mientras gocemos con lo personajes y conflictos de una historia que va creciendo episodio tras episodio, logrando mantener al público siempre emocionado y con altas expectativas.

FICHA TÉCNICA

Género: Acción, Misterio, slice of life , terror Psicológico, Sobrenatural
Director: Takahiro Omori
Idea Original: Ryohgo Narita & Suzuhito Yasuda
Guion: Noboru Takagi

SEIYUUS:

Aoba Kuronuma: Hiro Shimono
Celty Sturluson: Miyuki Sawashiro
Emilia: Atsumi Tanezaki
Erika Karisawa: Ayahi Takagaki
Izaya Orihara: Hiroshi Kamiya
Kasuka Heiwajima (Yūhei Hanejima): Daisuke Kishio
Mairu Orihara: Eri Kitamura
Mikage Sharaku: Hiromi Igarashi
Mikado Ryūgamine: Toshiyuki Toyonaga
Shigen Kishitani: Akio Ohtsuka
Shizuo Heiwajima: Daisuke Ono
Estudio: Shuka
Emisora: Tokyo MX, GTV, GYT, BS11, MBS, CBC
Capítulos: 12 capítulos

© Ryohgo Narita & Suzuhito Yasuda/ Shuka/ Tokyo MX/ GTV/ GYT/ BS11/ MBS/ CBC

GALAXY ANGEL

LA MILICIA NUNCA FUE TAN DIVERTIDA

Por Zorro de Seda

EN EL ANIME, COMO EN TODAS LAS ARTES, SIEMPRE HAY OBRAS CLÁSICAS Y HOY LES HABLAREMOS DE UN IMPERDIBLE DEL GÉNERO ABSURDO, DE LA COMEDIA Y DE LO KAWAII, QUE SEGURO MUCHOS HABRÁN VISTO MÁS DE UNA VEZ.

UN CLÁSICO DE LO ABSURDO

Galaxy Angel es un anime creado y producido por la compañía *Broccoli* de la mano de **Kanan**. *Galaxy Angel* forma parte de un enorme y ambicioso proyecto de multiplataformas llamado "The G.A. Project", que incluye una serie de mangas y videojuegos, además del anime.

Galaxy Angel no es una adaptación del manga al anime como comúnmente sucede, sino que gracias a G.A Project, fueron obras simultáneas. El anime comenzó a transmitirse en el 2001 con una gran aceptación.

Este entretenido anime nos cuenta las aventuras de la Brigada Ángel, una fuerza militar especializada en el rescate de "Tecnología Perdida". ¿Qué es la "Tecnología Perdida"? Son objetos misteriosos, en su mayoría absurdos, que tienen gran poder o en realidad no hacen absolutamente nada.

Nuestra fuerza militar, la Brigada Ángel, está completamente capacitada para estas misiones. ¿A qué tipo de cosas se enfrenta la Brigada Ángel? A cosas tan riesgosas como pasear perros, buscar gatos, recolectar basura y demás cosas.

Así se desarrollará todo, cada capítulo viviremos una historia bastante loca y a veces absurda, pero que seguro nos sacará muchas carcajadas. Esta combinación entre lo dulce, lo lindo, con lo rudo y lo agresivo siempre ha dado un buen resultado, así lo demuestra *Galaxy Angel*.

Los episodios son de aproximadamente 15 minutos, no tienen relación entre sí, pero siempre nos dicen algo nuevo de cada personaje. Recordemos que Broccoli ya ha hecho televisión, así que veremos algunos de sus personajes más importantes en algún capítulo.

PERSONAJES DELICIOSOS

Este tipo de animes, al no tener una continuidad en cada capítulo, se agarran de los personajes para poder tener éxito. Entonces lo que sigue es conocer a las chicas de la Brigada Ángel. Antes de empezar nos gustaría comentar que los nombres de los personajes principales están basados en algunos postres (sí, delicioso).

Empezaremos por **Milfeulle Sakuraba**. Ella es la chica de la buena suerte. Pase lo que pase, Milfeulle nunca saldrá lastimada y las cosas le saldrán bien, es bastante optimista, ruidosa y medio sonsa, pero cae muy bien; es uno de los personajes más queridos. Su postre resulta ser el milhojas y las cerezas.

Después tenemos a **Ranpha Franboise**, la súper modelo del equipo. Rubia, alta, esbelta, de bastante buen ver, tiene como afición hacer ejercicio y andar "cazando hombres" (sí, le gustan "harto" los hombres). Es presumida y su habilidad física siempre la saca de apuros. Su nombre está inspirado en la frambuesa.

La que sigue es **Mint Blancmanche**. Es bajita, de cabello azul y unas extrañas pero lindas orejas de ciervo. Viene de una familia rica y es la que se ocupa de coordinar y organizar los trabajos del grupo. Su *hobby* es coleccionar (y usar) distintos disfraces. La inspiración para ella es la menta.

Ahora está **Forte Stollen**, la mayor del grupo. Es aficionada a las armas, tiene la costumbre disparar a la primer provocación y es bastante avara. Para ella está el pan tradicional alemán *stollen*.

Finalmente tenemos a **Vanilla H**, la más joven del grupo. Ella es callada (demasiado), inexpresiva y en apariencia, muy bonita. Muy pocas veces habla, pero cuando lo hace, siempre es con referencias religiosas, muy raro el asunto. Siempre la veremos acompañada de Normad, un peluche, especie de ornitorrinco rosa, que tiene el chip de memoria de un misil. Normad tiene una enorme inteligencia y está perdidamente enamorado de Vanilla.

Este proyecto, sin duda alguna, tuvo mucho éxito. Esperamos que puedan verlo y decirnos cuánto rieron con las aventuras de la Brigada Ángel.

© Broccoli/Kanan/Animax

FICHA TÉCNICA

Género: Comedia
Director: Morio Asaka, Yoshimitsu Ohashi
Idea original: Broccoli, Kanan
Guion: Broccoli
Música: Hikaru Nanase
Estudio: Madhouse
Producción: Broccoli, Madhouse
Emisora: Animax
Emisión: 7 de abril 2001 – 22 de septiembre 2001
Capítulos: 26

SEIYUUS:

Forte Stollen: Mayumi Yamaguchi
Vanilla H: Mika Kanai
Mint Blancmanche: Miyuki Sawashiro
Milfeulle Sakuraba: Ryoko Shintani
Ranpha Franboise: Yukari Tamura

NANAT

Por Paulina Olvera

En esta historia un grupo de caballeros conocidos como "los Siete Pecados Capitales" fueron acusados injustamente de intentar derrocar al rey de Britannia. Estos caballeros son derrotados por los Caballeros Sagrados que desaparecen el reino. Diez años adelante los Caballeros Sagrados planean un golpe de estado tomando prisionero al rey y volviéndose tiranos del reino, donde la princesa Elizabeth Liones, hija del rey de Britannia, logra escapar para buscar a los 7 Pecados que son los únicos que la pueden ayudar a recuperar el poder del reino adentrándose en una aventura magnífica.

LA HISTORIA

En esta aventura se distinguen perfectamente dos bandos: el de los Siete Pecados Capitales y el de los Caballeros Sagrados y sus Aliados, de los cuales éstos son los personajes más importantes.

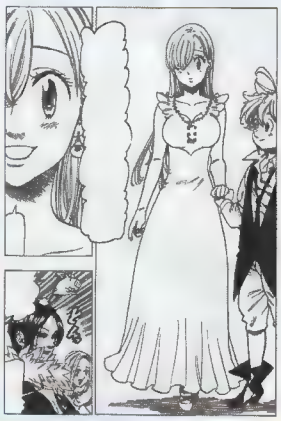
LOS SIETE PECADOS CAPITALES

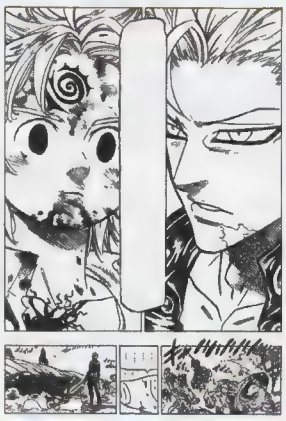
Meliodas. Es el líder de los Siete Pecados Capitales, el pecado de la ira con la marca del dragón. Proviene del reino Danafor que se cree fue destruido por él mismo después de perderse en su ira. Sin embargo, Meliodas ha dicho que trató de proteger el reino, incluyendo a Liz, su amante, pero falló, por lo que ese es su pecado como miembro del bando de los Siete Pecados Capitales. El tesoro más preciado que Meliodas posee es la Espada Demonio Lostvayne, que se ve perdida por un tiempo, siéndole devuelta en una batalla.

Ban. La codicia y tiene la marca del zorro. En el pasado este pecado fue un joven bandido sentenciado a muerte por cometer varios delitos. El tesoro más preciado de Ban es el Bastón Divino Courechouse.

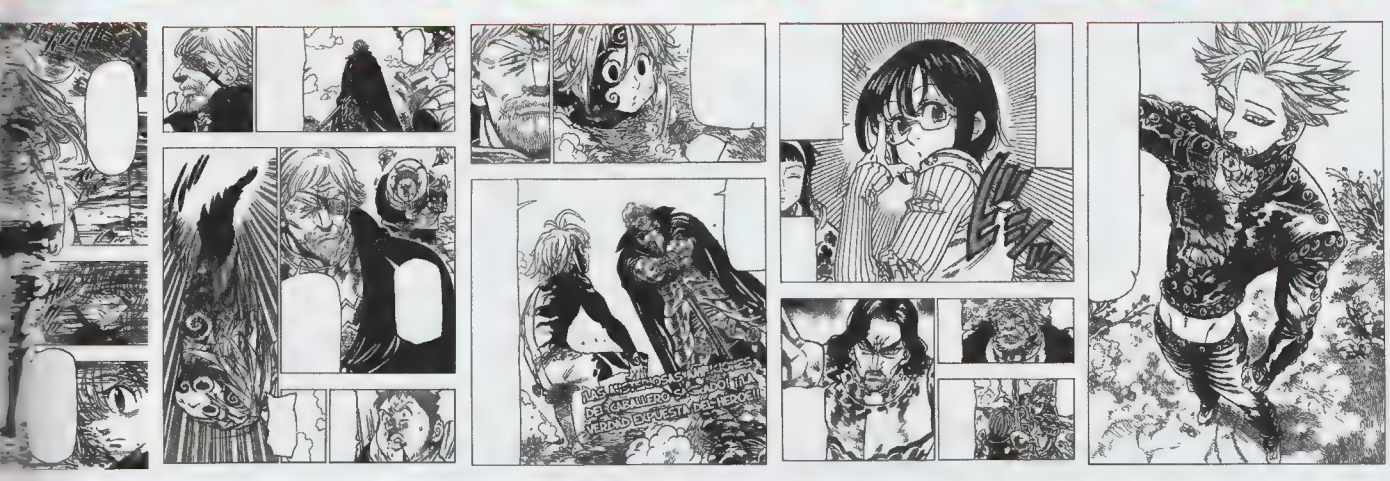
King. La pereza es su pecado y posee la marca del *grizzly*. En su pasado King era el gobernante y guardián del Bosque del Rey Hada, como tesoro más grande tiene una lanza Chastiefol. Su lanza se hizo del Árbol Sagrado.

Diane. Es el pecado de la envidia con la marca de la serpiente. Cuando Diane abandonó el Clan de los Gigantes, entró en conflicto con unos caballeros que la recriminaban por ser una gigante. Meliodas la defendió sin conocer el colosal tamaño de Diane, argumentando cobardía por parte de los caballeros. El tesoro más grande que Diane posee es Gideon, un martillo diseñado para el Clan de los Gigantes.





SU NO TAIZAI



Merlín. Su pecado es el de la gula con una marca de jabalí. De su pasado no se sabe mucho, pero lo que sí se sabe es que se unió al bando de los Siete Pecados Capitales después de cometer un pecado relacionado con su transgresión. El curioso y mágico tesoro preciado de Merlín es llamado Aldan y toma forma de pequeño orbe que se mantiene flotando en su mano.

Escanor. El orgullo es su pecado y tiene la marca de león. El tesoro sagrado de este pecado es Rhitta, un hacha divina que posee habilidades desconocidas.

Gowther. La lujuria con la marca de la cabra es su pecado. En su pasado Gowther era un muñeco creado por un gran mago.

LOS CABALLEROS SAGRADOS Y SUS ALIADOS

Este grupo de caballeros son "bendecidos por Dios". Sus capacidades físicas sobrepasan las de una persona normal. Los caballeros y aliados más sobresalientes son:

Twigo. Es el primer Caballero Sagrado que aparece haciendo demostración de un alto poder y aún más alto desprecio por la vida de sus subordinados.

Gilthunder. Caballero Sagrado de alto rango que puede controlar la electricidad y realizar varios tipos de maldiciones y conjuros. Cambia radicalmente de personalidad. Posee un alto poder demostrando ser capaz de lanzar una lanza a varios kilómetros de distancia. Su arma sagrada es una espada de doble filo y punta aplanada.

Weird Fangs. Este es un grupo formado por cuatro Caballeros Sagrados con la única función de mantener recluido a Ban. Friesia, Golgius, Ruin y Jude son los integrantes de este grupo.

Jericho. Caballero Sagrado femenina que trabaja junto a los Weird Fangs.

La lista de estos personajes sigue y sigue, pero para no seguirlos quemando, recomendamos este manga ampliamente si les gustan las peleas y la acción.

Esta es una historia compleja en la que los personajes entrelazan sus vidas entre peleas y batallas, una historia excepcional que vale la pena leer.

FICHA TÉCNICA

Género: acción, aventura, comedia, fantasía, shonen
Autor: Nakaba Suzuki
Editorial: Kodansha
Publicado en: Weekly Shonen Magazine
Volúmenes: 13
Fecha de publicación: octubre, 2012 – en publicación

© Nakaba Suzuki

Síguenos, disfruta y comparte

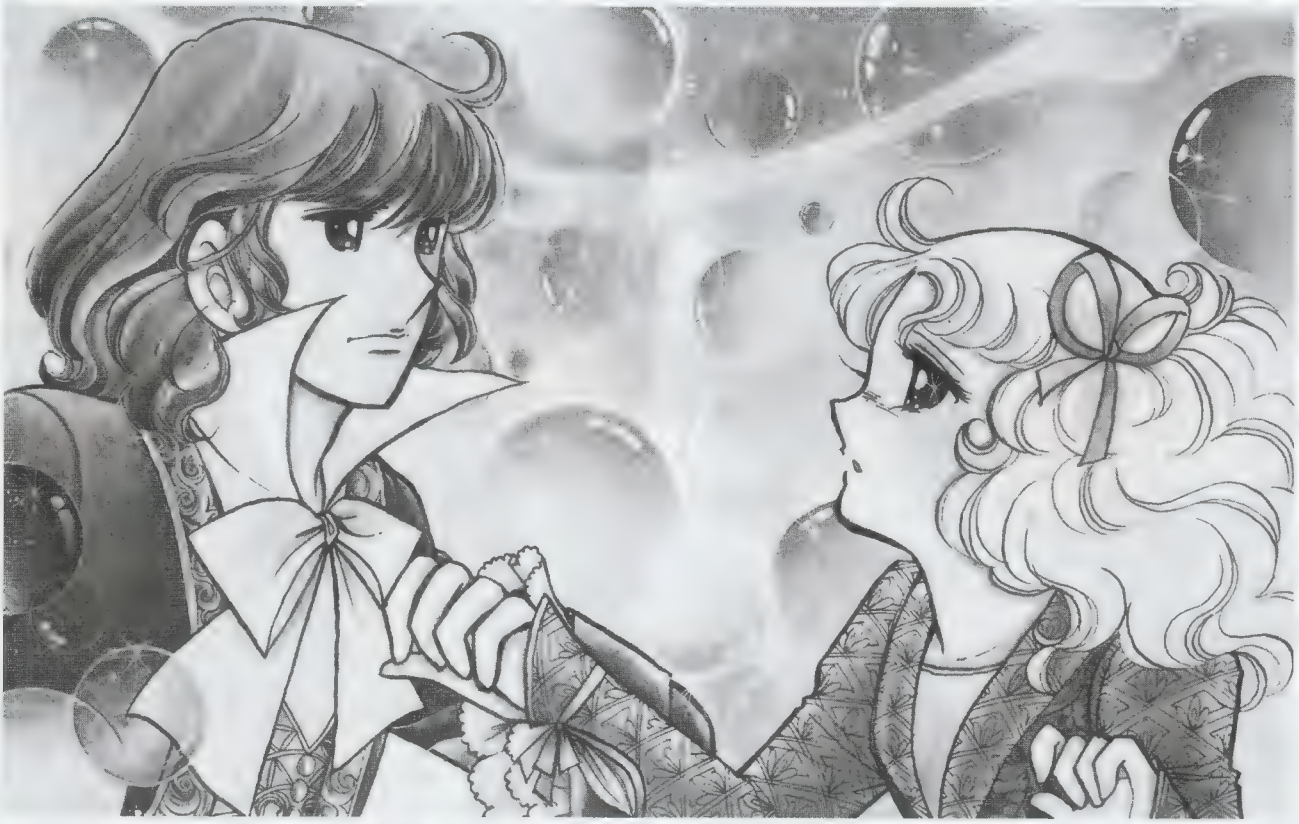
HIMOUTO! UMARU-CHAN TV
© Sankaku Head/Doga Kobo/2015

JUNJOU ROMANTICA
© Shungiku Nakamura/Kadokawa
Shoten/Studio DEEN

LAS **PAREJAS** EN EL **ANIME II**

EN LA ENTREGA ANTERIOR ANALIZAMOS CÓMO LAS PAREJAS EN EL ANIME INFLUYEN EN EL GUSTO DE LOS OTAKUS, AL GRADO DE QUE ÉSTOS LLEGAN A INVOLUCRARSE A UN "NIVEL PERSONAL" CON PAREJAS DE DIVERSAS SERIES, E INCLUSO ALGUNOS FANS LLEGAN A FORMAR SUS PROPIAS PAREJAS "NO OFICIALES", CUANDO NO LES GUSTAN LAS QUE LOS MANGAKAS CREAN.

ESTO DEMUESTRA QUE, SIN DUDA, LAS PAREJAS EN EL ANIME SON UNO DE LOS ELEMENTOS MÁS IMPORTANTES DE NUESTRAS SERIES FAVORITAS. ¿PERO ES EL ROMANCE MELOSO LA ÚNICA BASE DE LAS PAREJAS EN EL ANIME O ÉSTAS TIENEN RELACIONES MÁS "PROFUNDAS"?



LA PAREJA PERFECTA

Muchas de las parejas de anime y manga tienen como base la tradición japonesa de buscar a la "pareja ideal" para formar un "hogar perfecto". En el caso de las mujeres, lo que buscarán será un hombre fuerte, honesto, confiable y responsable. En el caso de los hombres, buscarán a una mujer cariñosa, servicial, buena ama de casa e incluso se espera que sea sumisa y obediente.

Es por eso que, desde los inicios del manga, muchos mangakas crean personajes, tanto masculinos como femeninos, con estas características –sobre todo en los mangas shojo– para crear una "pareja perfecta", la cual incluso debe lucir muy bien junta visualmente, es decir, una pareja "prefabricada".

De hecho, es curioso cómo muchas parejas de anime y manga parecen prácticamente "gemelos" cuando los pones juntos, como si simplemente fueran la versión femenina y masculina de un mismo personaje. Con esto se tratará de dejar muy claro que una "pareja ideal" tienen que estar "complementada", incluso en su apariencia física.

Basta ver juntos a Candy y Anthony (***Candy Candy***) o Ranma Saotome y Akane Tendo (***Ranma 1/2***), incluso a Shinichi Kudo y Ran Mouri (***Detective Conan***) para darse cuenta que, más que parejas, parecen "clones". Es decir, muchas veces el mangaka busca que visualmente los personajes se vean exactamente iguales, sin importar que tal vez sus personalidades no sean compatibles.

Con base en esta idea de "se ven muy bien juntos", es que vemos cómo se forman parejas "estilo Disney", como la de Zafiro (***La princesa caballero***) y su Príncipe Encantador –y literalmente se llama "Encantador"–, sólo porque eso se espera de ellos, al ser una hermosa princesa y un guapo príncipe.

RELACIONES COMPLICADAS

Si bien, muchas parejas de manga shojo se forman con ideas "románticamente superficiales", hay otras parejas –sobre todo en shonen– que tienen relaciones más complicadas, para hacerlas más divertidas e interesantes.

Tal es el caso de comedias románticas como ***Maison Ikkoku***, en donde Yuzaku Godai, desde el principio se enamora de su bella casera Kyoko Otonashi, la cual de hecho al principio no estará ni siquiera enamorada de Yuzaku, aunque ambos se llevan bastante bien. Incluso, por buena parte de la trama, se pone en duda si terminarán juntos, lo cual hace más interesante su relación.

Y es que quizás esto es lo que le da un interés especial a las parejas del manga shonen, el hecho de no saber si terminarán juntas o no, a diferencia de la mayoría de mangas shojo en donde prácticamente desde el principio se establece cuál será la pareja principal. Es aquí que surgen los llamados "triángulos amorosos", para complicar las relaciones, ya que el personaje principal tendrá dos enamorados, lo cual mantendrá la atención del público, esperando saber con quién se quedará al final él héroe o la heroína.

Tal es el caso de ***Kimagure Orange Road***, en donde Kyosuke tiene dos enamoradas, la rebelde Madoka y la "empalagosa" Hikaru, para colmo, con ambas tiene muy buena "química", lo cual hace que el lector no decida con quién forma una mejor pareja el protagonista.

Otros mangakas shonen, sobre todo en mangas de acción, deciden no complicarse tanto la existencia con el "engorroso" tema de la pareja romántica y se van por la solución fácil de sólo ponerle una "pareja superficial" a su héroe.

Esto lo podemos atestiguar con Son Goku y Chi Chi de ***Dragon Ball Z***, quizás la "peor pareja" de manga de la historia, pues se casan y forman incluso una familia con dos hijos –Gohan y Goten– sin siquiera estar enamorados. Es decir, sólo contraen matrimonio por que Goku se lo prometió de niños a Chi Chi –aunque él pensaba que "matrimonio" era un tipo de comida– y porque Chi Chi sólo deseaba formar una "hermosa familia".

De hecho, el matrimonio de Chi Chi y Goku es, de alguna forma, el reflejo de muchos matrimonios arreglados japoneses, cuyas parejas se casan simplemente por cumplir con esta regla social. ¿Y el amor y la química? Eso simplemente no importa.

¿TE ODIO PORQUE TE AMO?

Como ya hemos podido ver, la química entre personajes –es decir que tengan gustos en común– no es una prioridad a la hora de formar parejas en el anime, inclusivemente para muchos mangakas

parece más divertido que las parejas que crean no tengan realmente nada, pero nadita de química y se la pasen peleando todo el tiempo, lo cual da pie a situaciones "divertidas".

Así, surgen parejas como la formada por el machista Koji y la feminista Sayaka de ***Mazinger Z***, los cuales constantemente peleaban para ver quién era el (o la) mejor. ¿Y cómo olvidar los enfrentamientos de Ranma y Akane? Personajes que durante toda la serie nunca se confesaron su amor, pero eso sí, tenían prácticamente "peleas de perros" en cada episodio debido a sus casi "enfermizos" celos.

Esta tendencia sigue en series recientes como ***Nisekoi***, en donde Chitoge y Raku realmente parecen odiarse a muerte, aun así se ven obligados a formar una "pareja oficial" para que sus dos familias –ambas de criminales– no tengan una "guerra de bandas", aunque con el tiempo parecerán terminar "flechados por Cupido".

RELACIONES PELIGROSAS

He aquí uno de los detalles más curiosos sobre las parejas de anime, el hecho de que estos personajes terminen enamorados, a pesar de no tener nada en común. Por ejemplo, en el caso de Inuyasha y Kagome, nunca se explica el cómo ni por qué estos dos terminan enamorados y se podría decir que su relación es más "destructiva" que romántica.

Siempre será este el problema con muchas parejas de anime, el simplemente establecer que tal personaje se "enamorará" de tal personaje, sólo porque eso se espera que pase en la trama. Aunque muchas veces más que enamorado, el personaje parece estar obsesionado con su "pareja", como en el caso de la obsesiva Misa de ***Death Note***, tan "enamorada" de Light Yagami que es capaz de morir –literalmente– por él.

MENTE ABIERTA

Ciertamente la relación de Light y Mina marca la forma en que muchos mangakas actuales ven las "complejas" relaciones de pareja, las cuales ya no tienen que ser perfectas, melosas o "escritas por el destino", como el caso de Usagi y Mamoru de ***Sailor Moon***, sino que ahora pueden ser no sólo imperfectas, sino autodestructivas.

Las parejas de anime han cambiado tanto con el correr de los años, que incluso hoy en día hay historias en donde ya no es suficiente buscar la felicidad con una sola pareja, tal como atestiguamos en ***To Love-Ru***, cuya trama empieza con el clásico

"diché" del triángulo amoroso entre un chico (Rito Yuuki), una chica (Haruna Sairenji) y una chica extraterrestre (Lala). Pero llegado un momento, Lala declarará que no le importaría que ella y Haruna se casarán al mismo tiempo con Rito, pues los quiere a los dos por igual. Ese sí que es un personaje "*open mind*" de anime.

Ciertamente las parejas de anime seguirán evolucionando, muchas serán relaciones "dichés" forzadas y sin chiste, otras serán tan complicadas –amor-odio– que los personajes prácticamente parecerán que quieren asesinarse más que amarse. Sin embargo, es innegable que las parejas de anime son la sal y la pimienta de nuestras series favoritas.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Candy Candy © Manga: Kyoko Mizuki, Yumiko Igarashi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi

Ranma 1/2 © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shukan Shonen Sunday. Anime: Estudio DEEN/Fuji TV

Detective Conan © Manga: Gosho Aoyama/Editorial Shogakukan/Weekly Shonen Sunday. Anime: Estudio TMS Entertainment/NNS

La princesa caballero © Manga: Osamu Tezuka/Editorial Kodansha/Shojo Club/Nakayoshi. Anime: Estudio Tezuka Production/Fuji TV

Maison Ikkoku © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Big Comic Spirits. Anime: Estudio DEEN/Fuji TV

Kimagure Orange Road © Manga: Izumi Matsumoto/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Pierrot/Fuji TV

Dragon Ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd /Fuji TV

Mazinger Z © Manga: Go Nagai/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV

Nisekoi © Manga: Naoshi Komi/Editorial Shueshia/Shonen Jump. Anime: Estudio Shaft/Tokyo MX

InuYasha © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday. Anime: Estudio Sunrise/Yomiuri TV, Nippon TV

Death Note © Manga: Tsugumi Ohba (historia) Takeshi Obata (dibujo)/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Madhouse/Nippon Television

Sailor Moon © Manga: Naoko Takeuchi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. Anime: Estudio Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi

To Love-Ru © Manga: Saki Hasemi (guion), Kentaro Yabuki (dibujo)/Editorial Shueisha/Shonen Jump. Anime: Estudio Xebec/TBS

CONCEPTION
MANGA
Kantai Collection
© Kadokawa Games

LOS VOLCANES DE JAPÓN

Por Arthur Wolf

LA REPENTINA ERUPCIÓN DEL MONTE SHINDAKE DE ESTE AÑO, EN LA ISLA DE KUCHINOERABU OBLIGÓ A SUS 140 HABITANTES A EVACUAR LA ZONA DE PELIGRO, YA QUE LA NUBE PIROCLÁSTICA –FORMADA POR ROCAS INCANDESCENTES Y GASES TÓXICOS– QUE EL SHINDAKE ARROJÓ, ALCANZÓ LOS 9,000 METROS DE ALTURA. LA AGENCIA METEOROLÓGICA DE JAPÓN SUBIÓ LA ALERTA VOLCÁNICA DEL MONTE SHINDAKE A NIVEL CINCO, EL MÁS ALTO EN CUESTIÓN DE PELIGROSIDAD Y, OBVIAMENTE, LAS AUTORIDADES PROHIBIERON A LOS TURISTAS VISITAR, AL MENOS POR UN TIEMPO, LA ISLA KUCHINOERABU. ESTE INCIDENTE, SIN DUDA LE HIZO RECORDAR A LA POBLACIÓN JAPONESA QUE DEBEN ESTAR EN CONTINUA ALERTA, PUES SU PAÍS CUENTA CON MÁS DE 100 VOLCANES, TODOS COMPLETAMENTE ACTIVOS.

VIVIENDO EN EL CINTURÓN DE FUEGO

La razón de que en Japón existan tantos volcanes activos, es porque esta isla se encuentra en el área conocida como el Cinturón de Fuego del Océano Pacífico, cuyo lecho marino está formado por varias placas tectónicas que están en constante fricción, acumulando una impresionante cantidad de energía, la cual al liberarse, origina sismos y erupciones como la ocurrida en el monte Shindake.

Por supuesto, esta actividad volcánica ha hecho que el gobierno nipón esté en constante alerta, pues al igual que los temblores y ***tsunamis***, las erupciones volcánicas son impredecibles. Tal como lo pudieron constatar 300 excursionistas que, el 27 de septiembre del 2014, fueron sorprendidos por la repentina erupción del monte Ontake –el segundo volcán más alto de Japón–, ubicado en la isla Honshu. Dicha erupción provocó la muerte de 51 personas –16 de ellas desaparecidas– y 69 heridos.

La actividad volcánica en Japón es tal, que de hecho existe una lista de 47 volcanes que podrían erupcionar en los próximos 100 años.

LOS MÁS CONOCIDOS

Si bien, la cantidad de volcanes activos en Japón es impresionante, sólo se han podido documentar las erupciones de 17 de éstos, siendo la erupción del monte Aso, ubicado en Kyushu, y ocurrida en el año 553 d.C., la primera en ser documentada históricamente.

También se tienen registros del monte Asama, de la isla de Honshu, al cual la Agencia Meteorológica nipona ha clasificado en la categoría A, es decir, entre los de mayor actividad volcánica. Uno de los volcanes más vigilados por su peligrosidad es el Tokachi, en Hokkaido, cuya erupción a finales de 1926, provocó la muerte de más de 140 personas.

En ocasiones, las erupciones llegan a ser tan violentas que incluso son capaces de cambiar el aspecto de la región que rodea al volcán, como ocurrió con la isla Sakurajima, cuyo volcán, del mismo nombre, hizo erupción en 1914. La gran cantidad de lava expulsada por el volcán que al solidificarse unió la isla Sakurajima con la península de Osumi.

MEDIDAS DE SEGURIDAD

La Agencia Meteorológica de Japón, a través del Consejo de Predicción de Erupciones Volcánicas, constantemente monitorea los volcanes activos de todo el país, con ayuda de sismógrafos de última tecnología.

En 1978 se promulgó la Ley de Medidas Especiales contra Desastres por Volcanes Activos, a través de la cual se decreta que siempre se deben mejorar las instalaciones de evacuación para la asistencia de la población que viva cerca de los volcanes.

Sin embargo, una de las mejores medidas preventivas que ha tomado el gobierno japonés ha sido la de la creación de Mapas de Amenaza de Volcanes, los cuales le indican a la población, que vive cerca de volcanes activos, las áreas de mayor peligro en caso de erupción. Además de las zonas donde se encuentran los refugios en caso de que se deba evacuar pueblos y ciudades.

Todas estas medidas son muy necesarias, tomando en cuenta la gran actividad volcánica nipona. Al igual que con otros desastres naturales, el pueblo nipón ha terminado por aceptar que los volcanes son parte de su vida. Incluso los japoneses han aprendido a convivir con ellos y a sacar provecho del lado positivo de éstos, tales como las aguas termales y los bellos paisajes que, irónicamente, terminan formándose después de una gran erupción.

Es cierto al Monte Fuji, el volcán más alto y famoso de Japón, éste ha tenido continua actividad volcánica desde [illegible], la cual ha sido registrada históricamente a partir de [illegible] siendo la más reciente erupción de este volcán la ocurrida el [illegible] de diciembre de 1707, la cual, aunque no produjo [illegible] lava, creó una gran cantidad de cenizas volcánicas.

Este gran cúmulo de cenizas llegó a las provincias de [illegible], Kai, Musashi e incluso hasta la antigua ciudad de Edo —actual Tokio—. Afectó la vida de los habitantes, provocando enfermedades pulmonares, causando deslaves y también inundaciones a causa de los sedimentos de cenizas restantes.

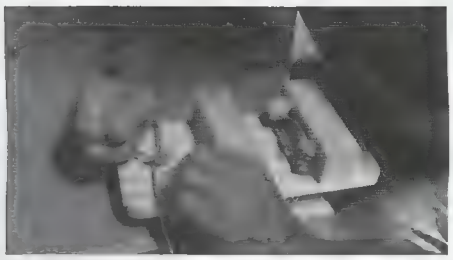
Actualmente, la actividad volcánica del Monte Fuji es una de las que más preocupan a los habitantes de Tokio. De hecho, hasta la fecha este volcán se mantiene en nivel 3 de alerta volcánica, pues de hacer erupción, causaría un gran número de víctimas y la lava y cenizas volcánicas llegarían a Tokio. Además, provocaría una gran crisis económica que afectaría a todo Japón, pues recordemos que Tokio es el centro económico de esta nación.

Sin embargo, no por esto los japoneses bajan la guardia, pues aunque los volcanes, como el imponente Monte Fuji, son [illegible] importante atractivo turístico, debido a su gran belleza natural, saben que los volcanes sólo son gigantes dormidos y que en cualquier momento pueden despertar de muy, pero muy [illegible]

EDICIÓN
MANGA
Ilustración
© Vaseri

LA IMPORTANCIA DEL CALZADO EN JAPÓN

PARA LA MAYORÍA DE LAS PERSONAS EN EL MUNDO, EL CALZADO SÓLO SIRVE PARA PROTEGER LOS PIES O PARA ESTAR A LA MODA, PERO EN JAPÓN EL CALZADO TIENE UNA GRAN IMPORTANCIA, NO SÓLO A NIVEL SOCIAL, SINO CULTURAL E INCLUSO ESPIRITUAL



CALZADO IDEAL PARA CLIMAS EXTREMOS

Desde la antigüedad existen dos tipos tradicionales de calzado en Japón, las zori y las geta. Ambas son sandalias con correas que marcan una separación entre el dedo gordo y segundo dedo del pie y que se usan con los tabi, unos calcetines cortos hasta el tobillo, hechos de algodón, que también tienen una separación entre los dedos, los cuales evitan la irritación entre los dedos por causa de las correas.

Tanto las geta como las zori son usadas por hombres y mujeres, y son ideales para mantener frescos los pies, en el extremadamente húmedo y caluroso clima japonés, sobre todo en los días de verano. Ambos calzados han cambiado de manera significativa a través de los siglos, para comodidad de los nipones en su vida ajetreada.

LAS ZORI

Desde el sur de China fueron introducidas a Japón las sandalias de carrizo de arroz entretejido, las cuales dieron origen a las sandalias conocidas como waraji, tan cómodas y fáciles de elaborar que eran usadas por campesinos y peregrinos que tenían que realizar largas caminatas a los templos.

Las zori fueron una versión mejorada del waraji, con el carrizo de arroz entretejido de manera más "compacta", para hacer más cómodo el usarlas. De hecho, las zori eran tan cómodas que se creó una variación exclusiva para los soldados, llamadas ashinaka que mejoraba su rendimiento en los campos de batalla.

La popularidad de estas sandalias fue tal, que durante el Periodo Edo (1603-1867) pasaron de ser sandalias, para las clases bajas, a ser un sofisticado calzado para las clases más adineradas, eso

sin contar que las zori se convirtieron en el calzado tradicional de las geishas, las cuales incluso tenían diversos modelos para que coordinaron con los distintos tipos de kimono que usaban.

Aquí hay que aclarar que, desde el Periodo Edo hasta la actualidad, sólo las geishas profesionales pueden usar las zori, pues las maiko (geishas en entrenamiento) deben usar las incómodas okobo, unas pequeñas y redondas sandalias de madera que las "ayudan" a tener un caminar más "delicado".

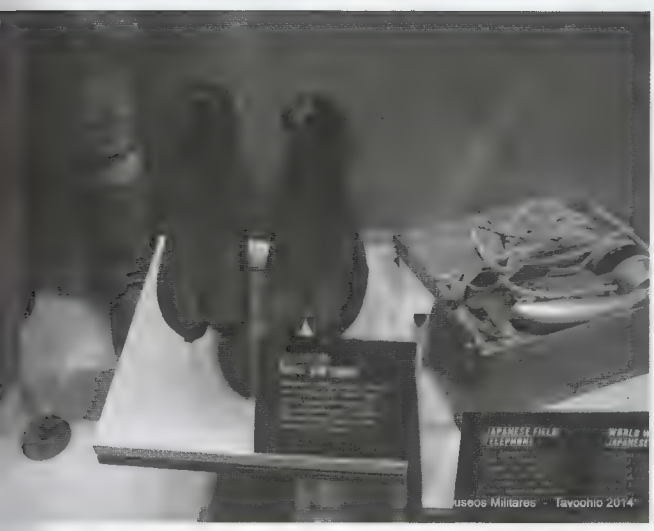
LAS GETA

Las okobo tienen su origen en las geta, sandalias con suela de madera, con correas en forma de "V" llamadas hanao y con dos tiras de madera –de nombre ha– por debajo de la suela, aproximadamente cinco centímetros de alto. Originalmente llamadas tageta, estas sandalias eran usadas por campesinos que debían caminar en barro cuando plantaban arroz en el Periodo Yayoi, y para el Periodo Heian las geta ya eran parte de la vida diaria del pueblo nipón, sobre todo porque evitaban que la parte inferior de los kimonos se arrastrara y se ensuciara

Para el Periodo Edo las geta se pusieron tan de moda en las grandes ciudades, que estas sandalias podían verse con diversos adornos y colores, lo cual también servía para marcar las diferencias entre clases sociales.

CALZADO MODERNO

Con el inicio de la Restauración Meiji en 1868, el calzado tipo occidental fue introducido a Japón, poniendo en peligro al calzado tradicional nipón. De hecho, después de 1955, la producción de geta, que había alcanzado hasta los 93 millones, comenzó a descender considerablemente.



Aun así, el calzado nipón se dio maña para imponer algunas variaciones, como lo prueba la creación. En 1922, de las jika-tabi (basadas en los calcetines tabi), unas botas negras de tela, con suela de hule y con correas en los tobillos, las cuales tenían la misma separación en los dedos que los tabi, que probaron ser muy funcionales durante la remoción de escombros y la búsqueda de víctimas después del terremoto de Kanto de 1923, por lo que hasta la fecha las jika-tabi son el calzado preferido de obreros y jardineros.

MÁS ALLÁ DE SÓLO CALZADO

Como ya comentamos, las zori y geta eran de gran ayuda en el Japón antiguo para evitar que los pies y las ropas –kimonos, yukatas– se ensuciaran. Sin embargo, esto provocaba que el calzado quedara tan sucio –sobre todo en las lodosas temporadas de lluvia– que se empezó a imponer la regla de quitarse el calzado antes de entrar a casas, restaurantes y templos, pues si algo distingue a los japoneses son sus hábitos de limpieza.

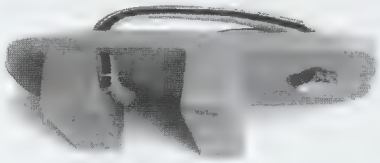
A un nivel "espiritual", el quitarse el calzado antes de entrar a un lugar, es una muestra no sólo de respeto sino de que la persona no traerá consigo impurezas –malas vibras– del exterior.

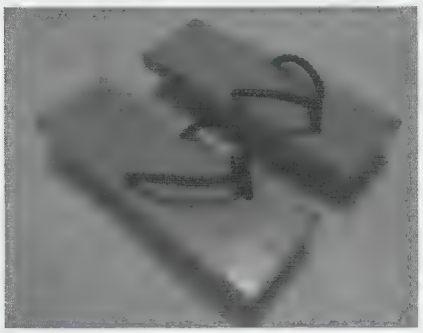
Por esta razón, todas las casas japonesas tienen pequeños armanos para zapatos (getabako) en sus vestíbulos de entrada (genkan), en donde los miembros de la familia y también los invitados, deben dejar su calzado y cambiarlo por unas pantuflas llamadas sripa, para caminar por casi toda la casa, pues al entrar en la cocina o el baño se deben cambiar las pantuflas de nuevo.

Otra regla que no se debe alterar es que no se pueden usar pantuflas cuando el suelo de la casa es de tatami, pues estos tapetes de carrizo son muy delicados y fáciles de romper o ensuciar.

Obviamente, en los templos también se deben usar zapatillas especiales y por supuesto en varios animes hemos visto los casilleros en donde los estudiantes cambian sus zapatos por las zapatillas conocidas como uwabaki.

Sin duda, en ningún país del mundo las personas se cambian tanto de calzado como en Japón. Pero esto demuestra su nivel de educación y de que al entrar a cualquier lugar muestran su respeto, al estar determinados a no meter la "suciedad" del exterior al interior de sus viviendas o sitios sagrados.





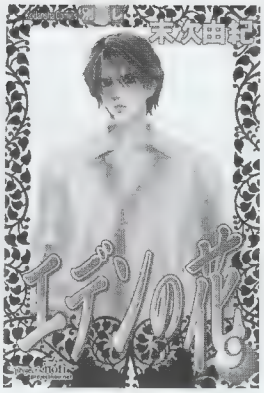
CONCHION
MANGA
PRISMATIC WORLD 5
© YUSE SHIRAMORI

¡PLAGIO!

CUANDO LA CREATIVIDAD SE VA POR EL CAÑO

Por Nozomu Rodríguez

NO CABE DUDA DE QUE LA ORIGINALIDAD Y LA CREATIVIDAD SON SÓLO UNAS DE LAS RAZONES POR LAS CUALES EL ANIME Y EL MANGA SON TAN RECONOCIDOS Y AMADOS ALREDEDOR DEL MUNDO. SIN EMBARGO, HAN EXISTIDO OCASIONES EN LAS QUE ALGUNAS PERSONAS SIN UNA PIZCA DE IMAGINACIÓN, Y CON LAS PEORES INTENCIONES, HAN DECIDIDO ROBAR LAS IDEAS DE OTROS ARTISTAS PARA PRESENTARLAS COMO PROPIAS.



Así es, estamos hablando de aquellas veces en las que mangakas, directores, productores y animadores perezosos han plagiado historias, diseños de personajes o estilos de trabajos que no les pertenecen.

UNA CADENA DE ENGAÑOS

Nuestro paseo comienza en la República de Corea, donde en el año de 2005 se estrenó un dorama llamado ***One Fine Day***. Todo parecía ir de maravilla hasta que los fans comenzaron a notar algunas cosas raras. La historia de este programa de TV, aparentemente, era demasiado similar a la de un manga japonés llamado ***Eden no Hana***, creado por la mangaka **Yuki Suetsugu**.

Tras ser cuestionados por periodistas, los ejecutivos de Soulnavi Pictures (la empresa a cargo del proyecto), revelaron una historia bastante interesante. Resulta que en un principio, ***One Fine Day*** iba a ser una adaptación de ***Eden no Hana***, de hecho, tanto Suetsugu como la compañía habían firmado un contrato y todo. Sin embargo, la productora coreana decidió romper su acuerdo con la artista debido a que ésta enfrentaba una demanda en Japón por (sí, adivinaste) ¡plagio!

En efecto, a mediados de ese año, **Takehiko Inoue**, acusó a Suetsugu de haberse robado ideas y diseños de personajes de su manga más conocido, ***Slam Dunk***. La artista terminó por aceptar los cargos y Kodansha tomó la decisión de suspender la publicación de ***Eden no Hana*** para siempre.

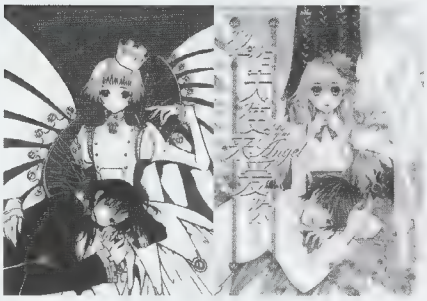
Sin embargo, la historia no termina ahí, pues el propio Inoue también enfrentó acusaciones parecidas. Esto se debió a que algunos fans descubrieron que algunas de las portadas de ***Slam Dunk*** eran copias exactas de fotografías de famosos jugadores de la NBA. No hubo consecuencias para el autor, pues él mismo admitió que había utilizado dichas imágenes como "fuente de inspiración".

CLAMP, MADE IN CHINA

Como ya sabrás, los chinos no son precisamente del respeto a los derechos de autor. Esto lo comprobaron de la peor manera posible las chicas de **CLAMP**, pues muchas de sus ilustraciones fueron utilizadas de manera ilegal por una editorial de ese país, llamada Joustar.

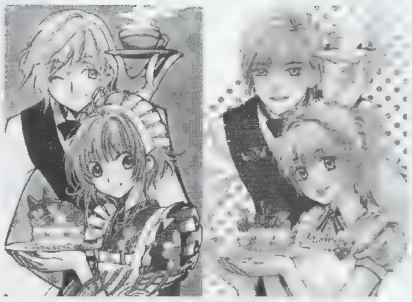
Al parecer, a esta compañía, nacida a principios de este siglo, se le acabaron muy rápidamente las ideas para decorar las portadas de sus novelas y no le quedó más remedio que copiar el trabajo de otros artistas. Aunque Joustar ha plagiado ilustraciones de varios mangakas, tanto chinos como japoneses, su grupo favorito siempre ha sido CLAMP.

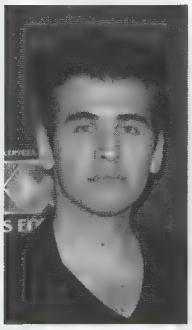
Es así que, durante la década pasada, pudimos ver circulando por la red varias malas copias de mangas tan icónicos como *Cardcaptor Sakura*, *Clover*, *Tsubasa: Reservoir Chronicle* y *Chobits*. Lamentablemente, las autoridades de China decidieron no tomar en cuenta las quejas del grupo de

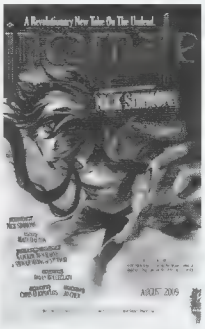


artistas, con lo cual, hasta la fecha Joustar se sigue saliendo con la suya.

Ésta no fue la única ocasión en la que estas talentosas chicas tuvieron problemas con el país más poblado del mundo, ya que **Guo Jingming**, un famoso novelista chino, recibió fuertes críticas al descubrirse que su trabajo debut, *City of Fantasy* era una copia literal del manga de CLAMP, *RG Veda*, el cual comenzó a publicarse en 1989.

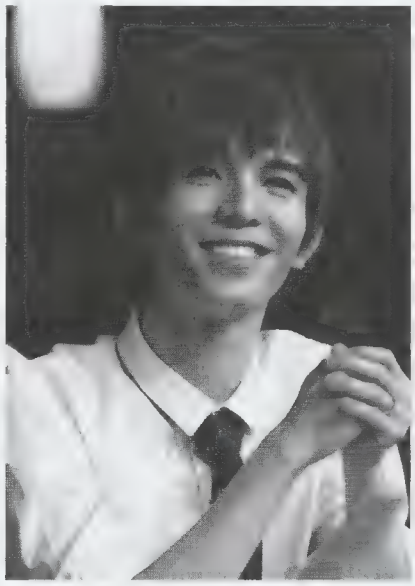






¿QUÉ LES ESTÁS ENSEÑANDO A TUS HIJOS?

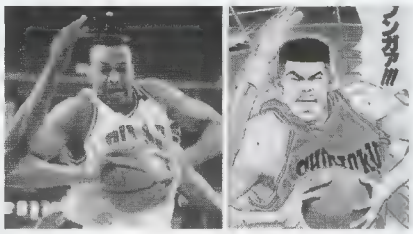
La última historia de hoy nos trae hasta el continente americano, donde en 2009, tuvo lugar uno de los escándalos de plagio más sonados de la Historia. Todo comenzó cuando **Nick Simmons**, hijo del famoso rockero **Gene Simmons**, inició la publicación de su cómic *Incarnate*, el cual pasó sin pena ni gloria en el gusto de los fans, al menos hasta que un youtuber, con el nombre de usuario **jimsupreme**, descubrió algo interesante.



Aparentemente, el retoño del vocalista de **KISS** había copiado descaradamente segmentos enteros de *Bleach* (¡sí, *Bleach*!) del artista japonés **Tite Kubo**, y de alguna manera, esperaba que nadie se diera cuenta.

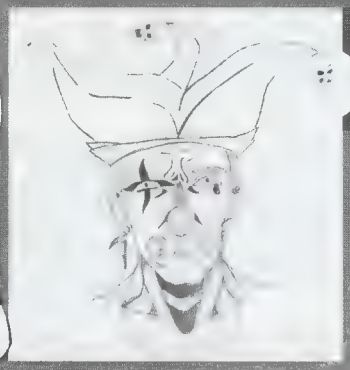
¡QUÉ VERGÜENZA!

Todos estos son claros ejemplos de lo que no se debe hacer a la hora de crear un manga. Afortunadamente, los infractores parecen haber aprendido la lección, pues en lo que va de la década no se han dado nuevos casos de plagio, o al menos, no los han cachado.



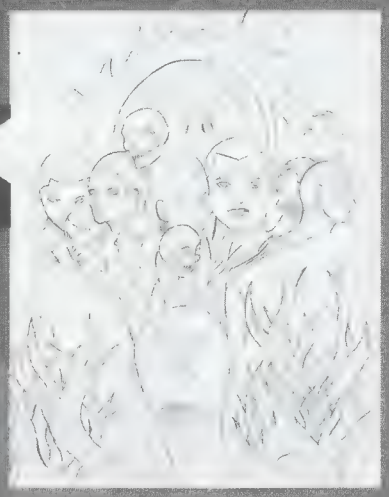
One Fine Day: © Soulnavi Pictures
Eden no Hana: © Yuki Suetsugu/Kodansha
Slam Dunk: © Takehiko Inoue/Shueisha
Chobbits: © CLAMP/Kodansha
Incarnate: © Nick Simmons/Radical Comics
Bleach: © Tite Kubo/Shueisha

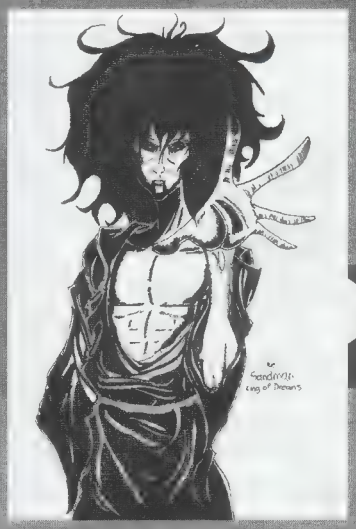
EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL



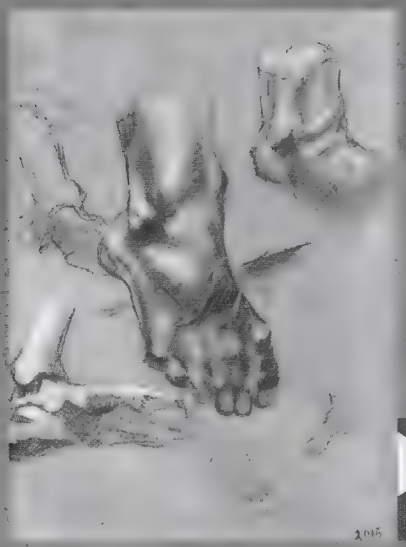
MODULO 1 *ROSTROS*
Brayan Alexis
Osornio Hernández

MÓDULO 1 *ROSTRO*
Oscar Giovanni
Pino Isidro





MÓDULO 2 *CUERPO*
Miguel Ángel
Legorreta Luna



MÓDULO 3 *MANOS Y PIES*
Jhonatan Ulage

MÓDULO 8 *LUZ Y SOMBRA*
Marisol Valdes
López

SCHOOL-LIVE!
© Norimitsu Kaiho & Sadoru Chiba/
Lerche/AT-X/2015

GOD EATER
© Shift/Bandai Namco/Hirao Takayuki/
Kadokawa Shoten/TV Tokyo MX

DESCARGA

CONEXIÓN

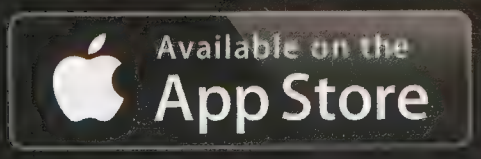
TIJANGA

DIGITAL

Y

DibujArte

EN



¡COLECCIÓNALAS!

カバー

GOD EATER

UN FUTURO DESOLADOR

Por Moromi Rodríguez

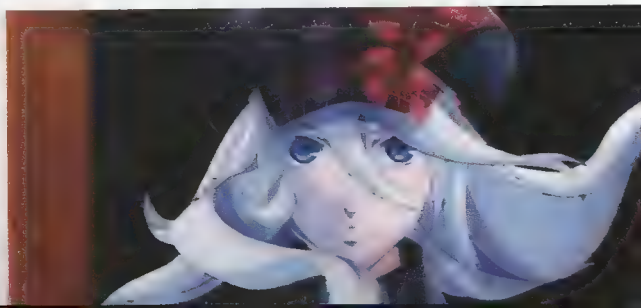
ESTE AÑO, MILES DE VIDEOJUGADORES SE REUNIERON ALREDEDOR DE SUS TELEVISORES PARA VER EL ESTRENO DE GOD EATER, LA ADAPTACIÓN AL ANIME DE LA EXITOSA SAGA DE VIDEOJUEGOS DEL MISMO NOMBRE, UN RPG DE ACCIÓN DESARROLLADO POR LA COMPAÑÍA SHIFT PARA TODAS LAS CONSOLAS DE SONY.

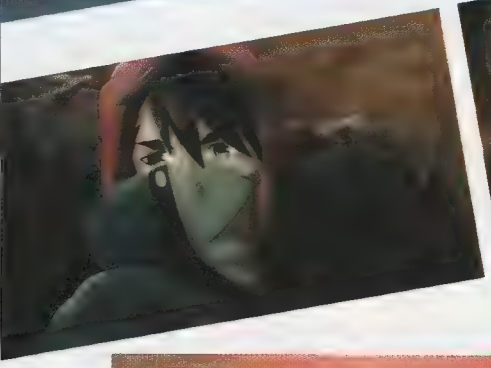
Desde su anuncio, a finales de 2014, el estudio Ufotable les dio razones a todos los seguidores de la franquicia para ilusionarse con unas imágenes previas que sorprendieron a todos y con un elenco inmejorable para la actuación de voz. A partir de ese momento, los fans no dejaron de contar los días que faltaban para el tan esperado estreno y, hoy, que el momento por fin ha llegado, una aventura inigualable nos espera en un futuro posapocalíptico. ¿Qué dices?, ¿nos acompañas en esta batalla por la supervivencia de la humanidad?

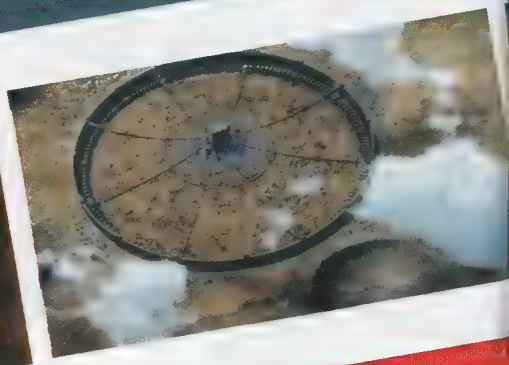
UNA EXPLOSIÓN DE ACCIÓN

La historia de éxitos de esta franquicia comenzó en el año 2009, cuando Bandai Namco, la compañía encargada de la distribución del videojuego, se alió con el estudio de animación Ufotable para acompañar el anuncio de su más reciente creación con una OVA de 10 minutos, titulada ***God Eater Burst Prologue.***

Esta pequeña probadita de lo que sería una saga memorable se situaba en un Japón posapocalíptico, en el que la humanidad había sido exterminada casi por completo y donde la última esperanza de la civilización recaía sobre los hombros de un grupo militar de élite, conocido como Fenrir. La misión de estos valientes guerreros era la de guiar a un grupo de temibles criaturas, llamadas aragami, hacia un reactor nuclear, con el objetivo de hacerlos estallar y así borrarlos por completo del planeta Tierra.







A pesar de que nuestros héroes peleaban con valor y se encontraban a punto de cumplir con su misión, las cosas terminaron por complicarse a pesar de que el reactor nuclear explotó, ningún monstruo terminó por recibir daño alguno. Quizás era el momento de darse por vencidos

DE LA TV A LA CONSOLA

Este corto animado logró atrapar por completo la atención de los gamers al presentar una historia sumamente atractiva, la cual sirvió como gancho para que el público quisiera vivir en carne propia toda la acción de este nuevo título.
El juego fue lanzado, finalmente, en el mes de febrero del año siguiente para la PSP de Sony. Su éxito fue tal, que pronto Shift tomó la decisión de lanzar una reedición con una historia expandida y nuevas mecánicas de juego en octubre de ese mismo año.

La historia del videojuego continuaba desde el punto en el que se quedó la OVA. En él, el jugador tomaba el papel de un nuevo recluta de las fuerzas especiales y se ocupaba de guiar a su escuadrón hacia la victoria sobre el malévolo ejército de ***aragami***.

Por supuesto, una historia tan emocionante no podía quedarse solamente en una entrega. Así que, en noviembre de 2013, fue lanzada la secuela titulada ***God Eater 2***, para la PSP y la PS Vita.

Los eventos de este juego ocurrían tres años después que los del primero, y en esta ocasión el jugador debía encargarse de liderar al grupo especial ***blood*** en medio de una emergencia biológica, causada por un letal virus desconocido.

DE LA CONSOLA AL PAPEL

Si algo nos queda claro es que Bandai Namco quería que ésta fuera una saga que nadie fuese capaz de olvidar. Y ¡vaya que lo logró!, pues son muy pocas las series de videojuegos que han conseguido tener éxito en tantos medios diferentes.

Claro está que ***God Eater*** no se podía quedar sin una buena adaptación en medios impresos. Por lo cual, la empresa se dio a la tarea de contratar a los mejores mangakas y escritores para que llevaran esta genial historia al manga y las novelas ligeras.

La primera novela basada en esta saga salió al mercado en junio de 2010 y fue escrita por **Yuurikin**, mientras que **Ryuzaki Tsukasa** fue el elegido para dar vida al segundo y tercer volúmenes de la serie.

En cuanto al manga, entre los años de 2009 y 2015, se han publicado más de 15 volúmenes, los cuales han contado con el talento de dibujantes tan afamados como **Rokuro Saitou**, **Eiji Osan**, **Okiura** e **Ikumi Katagiri**.

DE REGRESO A LA TV

El siguiente paso en la evolución de esta serie era, sin duda, dar el salto definitivo hacia el anime, para lo cual Bandai había esperado más de cinco años con tal de entregarnos un producto de gran calidad. Es por eso que la compañía decidió asignarle la tarea de organizar el regreso triunfal de ***God Eater*** a la pantalla chica al mismo estudio que logró lanzar la serie a la fama desde un principio, es decir, Ufotable.

Esta casa productora es ampliamente reconocida por su gran trabajo al momento de combinar animación

en 2D y 3D. Muestra de esto es la confianza que Type-Moon, otro de los gigantes de la industria de los videojuegos, ha tenido en ella, al encargarle las animaciones de las más recientes entregas de la saga de *Fate/Stay Night*. Por supuesto, al notar que los fans se encontraban preocupados porque el anime fuese lo más fiel posible a los videojuegos, Bandai se encargó de que **Keita Shimizu** tomara, una vez más, la responsabilidad de hacer el trabajo de diseño de personajes, lo cual complació mucho a los seguidores de la saga.

La actuación de voz no se podía quedar atrás, ya que el elenco de cinco estrellas que llevó al éxito a los videojuegos fue contratado de nueva cuenta para dar vida a estos personajes tan queridos por los jugadores. Este equipo está liderado por los seiyuus veteranos **Maaya Sakamoto** y **Hiroaki Hirata**, quienes con toda su experiencia, son garantía de que *God Eater* estará a la altura de las expectativas del público.

¡CUIDADO CON EL NOVATO!

Nuestra historia comienza en el año 2071, en un Japón que ha sido arrasado por completo por malévolas criaturas llamadas aragami. Estos monstruos han acabado con la mayoría de la población del planeta y han dejado a su paso una ola de destrucción indescriptible.

A causa de esto, una organización multinacional, conocida simplemente como Fenrir, se ha dado a la tarea de combatir la amenaza que este ejército de demonios ha extendido sobre la humanidad. Equipados con armas de alta tecnología, modificadas biológicamente con células de aragami muertos, estos guerreros buscan a toda costa, recuperar lo poco que queda de la civilización.

Estas armas dan nombre a la serie, pues son conocidas como *God Eaters*, ya que, en las manos correctas, son el único medio efectivo para terminar con esos diabólicos seres. Por supuesto, dominar estos artefactos requiere de tiempo y dedicación, dos cosas que le faltan a los soldados de élite que conforman las fuerzas especiales Fenrir.

El más reciente recluta de este grupo, un fuerte pero terco muchacho, llamado Lenka, comienza su entrenamiento como soldado en esa unidad especial bajo las órdenes del comandante Tsubaki. A pesar de que su determinación es admirable, este joven guerrero no puede esperar para comenzar a matar aragami, lo cual lo lleva a fallar en sus primeras lecciones de adiestramiento.

Para animarlo después de su fracaso, su compañero de equipo, Kota, lo lleva a conocer la que será su arma, un poderoso god eater en forma de arco y flecha. Cuando una horda de aragami ataca un pueblo cercano, Lenka se ofrece para ayudar a controlar la situación.

Sin embargo, su falta de experiencia pronto le pasa factura, pues en medio de la batalla, el muchacho es desarmado y rodeado por monstruos.

Afortunadamente, sus compañeros de unidad llegan para rescatarlo justo a tiempo y Lenka es capaz de recuperar su arma en el momento preciso para salvar a una mujer que estaba a punto de ser asesinada por un aragami, al mismo tiempo que revela un poder especial que puede ser la clave para salvar a la humanidad.

AL NIVEL DE LAS EXPECTATIVAS

A pesar de que algunos fans consideran que esta serie no termina por capturar el espíritu de los videojuegos, lo cierto es que supera con creses a muchas otras series estrenadas en la misma temporada. La atmósfera refleja un sentimiento de peligro constante, los personajes logran atrapar nuestra atención desde el primer momento y la animación (especialmente los efectos en 3D), es maravillosa. Recordemos que por problemas de producción, la serie no se ha emitido de manera constante como se tenía planeado, sustituyendo 4 episodios regulares por 4 especiales y anunciados los episodios 10 al 13 para su emición hasta la temporada invernal.

Sin importar, si ya eres todo un experto en esta saga de videojuegos o apenas vas entrando en contacto con ella, te podemos asegurar que la adaptación animada de *God Eater* no nos queda a deber en ningún aspecto. Así que, ¡disfrútala!

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: acción, fantasía
IDEA ORIGINAL: Shift, Bandai Namco
DIRECCIÓN: Hirao Takayuki
DISEÑO DE PERSONAJES: Keita Shimizu
GUION: Gou Shiina
ESTUDIO: Ufotable
EPISODIOS: 13

SEIYUUS:

ALISA: Maaya Sakamoto
SOMA: Kazuya Nakai
RINDOU: Hiroaki Hirata
LENKA: Ryouhei Kiyama

© Shift/Bandai Namco/Hirao Takayuki/Keita Shimizu/Ufotable/Tokyo MX

JUN'ICHI SUWABE

LA VOZ QUE CAUSA SUSPIROS

Por Zorro de Seda

COMO YA SABEMOS, UNA DE LAS MEJORES COSAS DE VER ANIME ES PODER SENTIR CÓMO SE TRANSMITEN LAS EMOCIONES A TRAVÉS DEL EXCELENTE TRABAJO QUE LOS ACTORES DE DOBLAJE REALIZAN. GRACIAS A ESTOS INCREÍBLES ARTISTAS, NUESTROS PERSONAJES TIENEN ALMA Y NOS AYUDAN A SEGUIRNOS ENAMORANDO DE ESOS PERSONAJES TAN EMBLEMÁTICOS.

El día de hoy vamos a hablarles de un hombre multifacético, que ha logrado tener miles de fanáticos alrededor del mundo. Muchos seguidores se han vuelto locos con los magníficos papeles que este actor ha interpretado. Su voz ha sido calificada de "extremadamente sensual", además de ser versátil y profunda. ¿De quién podría tratarse? Pues nada más y nada menos que de **Jun'ichi Suwabe**.

Suwabe nació en Tokio un 29 de marzo de 1972. Es un joven bastante energético y carismático, es bastante amigable y todo mundo lo conoce como "JunJun" o "Be-san". Cuando se trata de hablar de su vida personal, cambia totalmente y se vuelve más introvertido, tanto que se las ingenia súper bien para evitar responder preguntas de este tipo en entrevistas o eventos. Gracias a esto, no se sabe mucho de su vida familiar ni personal, sólo sabemos de su

chihuahua llamado Zero, al que por cierto adora. También es súper fanático del automovilismo y a veces suele practicarlo.

LA MENTE MAESTRA

Como ya lo hemos mencionado, Be-san es mucho más que un simple actor de voz. Además de ser capaz de interpretar infinidad de roles diferentes, con diferentes matices para cada uno y con absoluta originalidad, adora participar en los diferentes procesos creativos de cada producción, así que hace de todo.

Él mismo, a través de su sitio web, ha declarado que disfruta siendo la mente maestra tras sus proyectos, escribe historias cortas (tipo cuento), guiones o letras de canciones, organiza los contenidos y actividades para sus eventos (que generalmente comparte con otros seiyuus), ha sacado varios CDs (más adelante hablaremos de esto), reportajes en revistas y demás cosas. Es también creador de un programa de entretenimiento para escribir y componer canciones, donde está rodeado de un gran equipo de trabajo. Su cerebro no para en ningún momento.

El momento en el que Suwabe comenzó este exitoso camino, fue cuando se graduó de la universidad. Siempre tuvo la pasión por la interpretación con su voz, así que se inscribió en una academia para convertirse en cantante y actor de voz. Durante este proceso, alternó con otro

tipo de trabajos (de algo hay que vivir, ¿no?). Gracias a su talento, pudo ingresar a la Tokyo Haikyuu Seikatsu Kyoudou Kumiai, una de las agencias más importantes en Japón, donde sigue hasta el día de hoy. Así empezó su carrera como seiyuu, sus primeras participaciones fueron como narrador en documentales y en algunos comerciales.

JunJun saltó a la fama en el año 2005 cuando interpretó al guapísimo Keigo Atobe en *The Prince of Tennis*. Gracias a la popularidad adquirida con este personaje, Jun'ichi tuvo la oportunidad de realizar muchos proyectos, entre ellos, algunos *singles*, donde obtuvo magníficas puntuaciones en los *rankings* de Oricon. Estos resultados le ayudaron en su carrera como cantante.

Keigo Atobe significó tanto para Suwabe, que nunca lo abandonó, se convirtió en algo así como su álter ego. En cada entrevista donde se hablaba de *The Prince of Tennis*, quien respondía era Keigo (sí, muy divertido el asunto). También suele usar algunas frases de este personaje para su vida cotidiana.

A Jun'ichi Suwabe le gustan los personajes con mucho estilo, de personalidad arrolladora, fuertes y de carácter además de mujeriegos o casanovas, para que pueda usar su mejor arma, que es el tono irónico. Algunos de sus personajes han sido Greed en *Fullmetal Alchemist*, Grimmjow Jaegerjaquez en *Bleach*, Arcangelo Worick en *Gangsta*, Archer en *Fate/Stay* Night y quizá el más importante hasta ahora (claro, después de ver la avalancha de comentarios en redes sociales), Ren Jinguji en *Uta no Prince-sama*.

NO NOS QUEDAMOS AHÍ

Con ese vozarrón, Suwabe no podría limitarse al doblaje y algunos *singles*, así que le entró al famosísimo mundo de las "*Unit*". Su primer intento fue con **Crispy Otoken Band**, con **Hiroki Takahashi**. Después fue parte de una de las units más famosas de los últimos tiempos, **STA*MEN**, donde estuvo acompañado de puro pesado: Hiroki Takahashi, **Ken'ichi Suzumura**, **Kousuke Toriumi**, **Daisuke Kishio**, **Makoto Yasumura** y **Hiroyuki Yoshino**. Posteriormente se unió a **Otome Banchou** y **Otsu Japan**, junto a **Tatsuhisa Suzuki**. Actualmente se encuentra en promoción con Kousuke Toriumi, con su dueto **FERO*MEN**.

Por Zorro de Seda

IT STARTED WITH A KISS

TITULADO ORIGINALMENTE *I ZHU NI ZHI WEN*, ES UN DORAMA DEL GENERO ROMANCE Y COMEDIA BASADO EN TAIWAN. FUE TRANSMITIDO EN LA CADENA DE TELEVISIÓN CHUNTV DEL 25 DE SEPTIEMBRE DEL 2005 AL 12 DE NOVIEMBRE DEL 2005, CONSTANDO DE 20 EPISODIOS. DIRIGIDO EN SU ADAPTACIÓN EN JAPÓN POR **CHEN ZHI HAN, JERRY FENG, QI YANG LIN** Y **WANG XIN GUI**. LA SEGUNDA TEMPORADA DE ESTE DORAMA FUE TITULADA *THEY KISS AGAIN*. LA CANCIÓN DE LA PRIMERA TEMPORADA FUE "CINCO UNA AÑOS", LAS CURIOSAS POSEÍAN GRABADAS EN DIFERENTES ESTACIONES DEL AÑO. ESTA ES CONSIDERADO COMO UNO DE LOS MEJORES Y MÁS EXITOSOS DORAMAS EMITIDOS EN LOS ÚLTIMOS AÑOS, POR LO QUE CAUSÓ UN BOOM EN TAIWAN Y POR ADAPTARSE POR LA CADENA JAPONESA.

ADAPTACIÓN CON GRANDES TALENTOS

En el reparto se encuentran grandes actores como **Joe Cheng**, dándole vida a Jiang Zhi Shu; **Ariel Lin** como Yuan Xiang Qin; **Cyndi Chaw**, Zhang Yong Zheng, **Zhang Bo Han, Tang Tsung Sheng, Jiro Wang, Candice Liu, Petty Yang, Hong Jiao Nang, Yvonne Yao, Chen Bo Zheng, Wu Wen Hong, Wang Di Jun, Lai Zhi Wei, Tiffany Xu, Jason, Lee Shiau Shiang, Kitamura Toyoharu, Aaron Yan, Nikki Hsieh, Bianca Bai, Qian De Men, Rui Sha, Figaro Ceng** y la lista de actores sigue. El éxito de este drama hizo que los protagonistas Ariel Lin y Joe Cheng fueran considerados como una de las parejas favoritas y mayormente reconocidas en Taiwán, por lo que hasta la fecha han realizado tres dramas juntos: *It Started With a Kiss, They Kiss Again y Love or Bread*

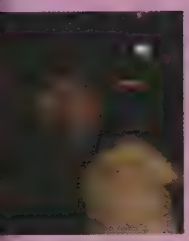
Además de la lista de grandes actores, este dorama está basado en el manga japonés *Itazura na Kiss*, creado por **Tada Kaoru**. El manga consta de 23 volúmenes pero no tiene final debido a la inesperada muerte de su autora. El dorama sólo abarca del volumen 1 al 10 del genial manga.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: comedia, romance
IDEA ORIGINAL: Taiwan
IDIOMA: Chino
DIRECCIÓN: Chu Yu Ning
EMPRESAS PRODUCTORAS: Comic Productions
EMISORA: CTV, GTV
PRIMERA EMISIÓN: 11 de septiembre de 2005
ÚLTIMA EMISIÓN: 12 de febrero de 2006

REPARTO:

YUAN XIANG QIN: Maria Yamamoto
JIANG ZHI SHU: Joe Cheng
JIN YUAN FENG/AH JIN: Jiro Wang



CHAOS

LA SOLEDAD

Por Paulina Olvera

ESTA ES UNA NOVELA VISUAL DESARROLLADA POR SPS, UNA COMPAÑÍA JAPONESA DE VIDEOJUEGOS Y DISCOGRÁFICA PARA LA MÚSICA DE VIDEOJUEGOS Y ANIME Y POR NETWORK, UNA COMPAÑÍA DE SOFTWARE QUE DESARROLLA SERIES Y NOVELAS VISUALES JAPONESAS. CHAOS;HEAD TIENE CONTENIDOS GORE, PSICOLÓGICOS Y DE CIENCIA FICCIÓN Y FUE LANZADA EL 25 DE ABRIL DEL 2008. EL AÑO SIGUIENTE FUE LANZADA UNA VERSIÓN PARA XBOX 360 Y POSTERIORMENTE PARA PLAYSTATION PORTABLE, IOS, ANDROID Y PLAYSTATION 3.

S;HEAD

La psique y la mente desarrollan un rol importantísimo en *Chaos;Head*. Estos delirios y el modo de proyectarlos en el mundo real o en el sistema visual de otra persona, también son clave en la historia.

¿DE DÓNDE SALIÓ?

La historia de este juego fue adaptada de un manga teniendo continuaciones en años posteriores. También el videojuego ha sido adaptado al anime y emitido por televisión.

¿DE QUÉ TRATA?

La historia se centra en un semi-hikikomori (o un medio aislado social) llamado Takumi Nishijo, estudiante de 17 años que reside en Shibuya. Este estudiante crea un sistema que le ayuda a pasar de año en la escuela yendo muy pocas veces. Pasa su vida en el techo de un edificio rodeado de figuritas y jugando, posteando cosas o viendo anime... una vida extremamente divertida. Un buen –o mal– día se ve enrollado en escenas criminales sangrientas de camino a casa como homicidios, suicidios colectivos, etcétera. Una de las experiencias aterradoras que vive es, cuando una noche ve a una compañera crucificando un cadáver en un callejón.

De aquí en adelante lo que parecía ser sólo una oleada de muertes por moda, muestra indicios de una conspiración que usa elementos y poderes que permiten crear cosas, materializándolas de la nada e integrándolas a nuestra realidad. Es entonces que Takumi conoce chicas con las mismas habilidades y crea armas para enfrentar a los desconocidos que realizan esos raros experimentos en las calles.

Por este sólo hecho, Takumi se ve involucrado en la causa y el desenlace de los eventos, llevándolo a no saber dónde comienza la realidad o la fantasía... Sin embargo, siempre tendrá que decidir qué realidad será la menos –o la más– aterradora.

PERSONAJES PRINCIPALES

Takumi Nishijo. Es el personaje principal de la novela. Retraído y sin ningún interés en las cosas del mundo real, sufre delirios intensos por una aparente esquizofrenia.

Rimi Sakihata. Ella es una muchacha misteriosa con cabello rosado que el joven protagonista encuentra en la escena de un crimen camino a casa. Rimi asegura conocer a Takumi de un... ¿asesinato?

Otros personajes importantes también son: Nanami Nishijo, Ayase Kishimoto, Yua Kusunoki, Sena Aoi y Kozue Orihara.

Otros personajes: Grim, Shogun, Orgel Seira, Daisuke Misumi, Yasuji Ban, Mamoru Suwa, Hazuki Shino y Genichi Norose.

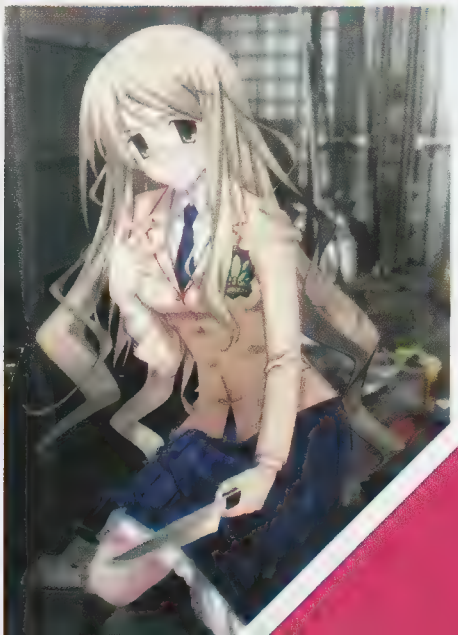
¿CÓMO SE JUEGA?

Similar a otras novelas visuales, ésta requiere poca interacción del jugador, si bien no hay que contestar sólo "sí" o "no" para avanzar, el juego ofrece una herramienta llamada "***delusional trigger***" o "desencadenador de delirio". Esto da tres opciones para

© 5pb

contestar dependiendo el estado psicológico de Takumi y va de tres cardiogramas en la parte superior de la pantalla: uno verde o estable que lleva al protagonista a una fantasía agradable y tranquila o humorística; otro rojo o inestable que lleva a Takumi a una pesadilla en vida que muchas veces termina con su muerte, escenas gore y violencia; y la tercera opción, que no es visible ya que no requiere interacción. El jugador optará por hacer clic en el cardiograma verde o rojo, o no elegir ninguno y seguir con el juego. Quizá esto no tenga contras, el dilema es saber usar los cardiogramas y en qué tiempo.

Esta novela visual es una trama inteligente y muy bien creada, un torbellino de emociones para el jugador que ama las novelas visuales. Además de que se puede lograr conocer los traumas de los protagonistas. ***Chaos;Head***, un juego que hace preguntarte qué está pasando, si es real o no. . . o si sólo estás perdido en tus delirios.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: psicológico, romance, sobrenatural, harem

EDITOR/DESAROLLADOR: 5pb

AÑO: 2011

PLATAFORMA: Xbox 360, PC, PSP

BAÑOS A LA JAPONESA

MÁS ALLÁ DE LOS ONSEN Y LA TECNOLOGÍA EN INODOROS

Por Sunako Ye-Seul

UNA DE LAS EXPERIENCIAS MÁS INTERESANTES QUE SE PUEDE TENER EN JAPÓN ES ALGO QUE, EN OCCIDENTE, PODRÍAMOS CONSIDERAR MUY TRIVIAL, Y ESTO ES, CONOCER LOS BAÑOS TERMALES PÚBLICOS Y SANITARIOS. EN JAPÓN, TANTO BAÑOS PÚBLICOS COMO LOS SANITARIOS SON CONSIDERADOS LUGARES IMPORTANTES, Y SE BUSCA QUE HAGAN SENTIR BIEN A LAS PERSONAS, POR MUY EXTRAVAGANTE QUE ESTO PUEDA LEERSE. ES POR ESTO QUE EN ESTA OCASIÓN TOCARÁ HABLAR SOBRE CÓMO SON LOS SANITARIOS Y LOS BAÑOS EN SU MÁXIMA EXPRESIÓN, LOS *ONSEN*, EN JAPÓN.

SANITARIOS AL GUSTO DEL USUARIO

Empecemos por presentar la estructura interna de los sanitarios nipones. En Japón, prácticamente todos son electrónicos, éstos utilizan alta tecnología para ofrecer satisfacción a quien los use. Hay varios tipos, pero destacan aquellos que cuentan con ***bidet***, esto es, una manguerita de plástico al interior del retrete que saca agua a diferentes alturas y presiones, muy usados por los japoneses para limpiarse. Además, hay algunos que ofrecen secado con aire caliente a baja presión. De igual forma los hay con sonido (generalmente de cascada), para quienes prefieren que las otras personas no se enteren de lo que están haciendo. También existen los que permiten calentar el asiento, cosa que se agradece mucho en invierno. Para quienes son más prácticos y piensan en la ecología, están los ahorradores, que cuentan con un tubo en la parte superior de la letrina para lavarse las manos y que utilizan ésta misma agua para llenar el tanque del inodoro, con lo cual es posible ahorrar varios litros de agua.

Pasando a otro punto, sobre la forma de usar los sanitarios, es posible que en algunas casas sea necesario quitarse las sandalias usadas para andar en el hogar y ponerse otras para usar exclusivamente dentro del baño. Es una medida de higiene no usada de forma general, depende mucho de la familia, pero hay que tenerlo presente.

Además, cabe destacar que los sanitarios públicos se encuentran fácilmente en las calles, en absolutamente todas las estaciones de tren, son muy limpios y, como debe ser, ninguno cobra por entrar. Aun así, por otra parte, algo que puede llegar a sorprender acerca de los sanitarios, concretamente, los que son para hombres, que se encuentran en muchos parques públicos, es que no están totalmente cubiertos, sino que sólo cuentan con una barda de mediana altura para cubrir los mingitorios, pero sin ningún tipo de puerta que los separe del ambiente al aire libre. Parte de la gran disparidad del país nipón.

CABE DESTACAR QUE LOS SANITARIOS PÚBLICOS SE ENCUENTRAN FÁCILMENTE EN LAS CALLES, EN ABSOLUTAMENTE TODAS LAS ESTACIONES DE TREN, SON MUY LIMPIOS Y, COMO DEBE SER, NINGUNO COBRA POR ENTRAR.

ONSEN, O EL PLACER EN SU MÁXIMO ESPLENDOR

No es exageración decir que los japoneses adoran bañarse. Pero no sólo es el gusto de estar limpios, sino por el descanso que esto puede otorgar. Es debido a esto que el ir a los onsen (o baños públicos termales) es una de las actividades que más les gustan a los nipones. La experiencia de estar en uno es, además de única, extremadamente relajante y benéfica para la salud.

Actualmente, la mayoría de los onsen se encuentran en hoteles o ***spas***, tienen servicio de restaurante, masajes y sauna, por lo que existen muy pocos de los tradicionales baños públicos, los cuales eran muy baratos y donde la gente iba a pasar tiempo de convivencia con otras personas o amigos. De igual manera, hay escasos onsen mixtos, la gran totalidad de estos baños públicos están separados para hombres y mujeres.

La forma correcta de usar un onsen es, primero, lavar el cuerpo muy bien con unas regaderas que se encuentran dentro del mismo baño público antes de meterse a las tinas del agua caliente como medida de higiene. Como extranjero, realmente es fácil sentirse cohibido al estar totalmente desnudo frente a otras personas, regla incuestionable de todo baño público, pero después de más o menos frecuentar estos lugares se va perdiendo la inhibición. Por cierto, en los onsen se pide que se cubran los tatuajes, aún si se es extranjero, así que hay que estar atento a este punto.

Es común que en los lugares que cuentan con onsen se tengan varias pilas con agua de diferente temperatura, desde muy calientes, a punto de hervir, hasta bastante frías, así como bañeras al aire libre, que se disfrutan mucho especialmente en invierno.

En esta tónica, puede ser impresionante ver a personas sumergidas en el agua (que alcanza temperaturas de hasta 50 grados centígrados) hasta por horas.

Como experiencia personal, no me es posible estar en algunas pilas por más de 15 minutos debido a lo caliente del agua. Al terminar de usar el onsen, la mayoría de los lugares ofrecen yukatas, vestimentas de una sola pieza cómodas para descansar del agua caliente.

Actualmente hay muchos hoteles que cuentan con onsen privado, los cuales, para poder entrar, necesitan reservación previa. Sin embargo, a pesar de esta opción, las personas siguen prefiriendo los onsen públicos.

Por otra parte, es factible encontrar en las calles onsen exclusivamente para pies, lo cual es también muy relajante y algo que se disfruta mucho en la época de frío.

Japón puede jactarse de tener la mejor calidad de sanitarios y baños termales públicos del mundo. Aunque en un inicio puede ser una singularidad extrema para quien no está acostumbrado a éstos, no cabe duda que son una muestra de cómo los nipones buscan darse relajación, comodidad y goce en aspectos sencillos de la vida.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

¡Ay Goji! En serio no entiendo tu manía de siempre comparar el anime de antes con el de ahora. –***Porque como siempre digo... ¡El anime de antes era 100% mejor!*** –¿Ah, sí? ¿Entonces por qué no dejas de ver el anime actual? –***¿Qué? ¿Y dejar de ver las nuevas series fanservice?*** –¡Uf! Vaya que eres el rey de las contradicciones, dragón hipócrita. Mejor vamos con las cartas.

ERIN ESTEFANÍA AGUILAR GUERRERO

HOLA ANGEL Y GOJI.

Mi nombre es Erin y soy una gran fan de su revista desde el número 217. Mis géneros favoritos son el gore y el yaoi (así es, soy fujoshi). Quiero felicitarlos porque desde que empecé a leer la revista, me llamó la atención lo bien estructurada que está y las reseñas tan geniales. Te mando un abrazo a ti Angel y para el pequeño demonio Goji un besotote muy grande, porque amo sus diabluras. Sigan así, su revista es genial. ¡Adiós!

RE: Erin-chan, siempre es un placer saludar a una nakama fujoshi, lástima que yo no soy tan fan del gore... –*Pues a mí me gustaría ver una mezcla de gore-yaoi para que un psicópata descuartizara a todos esos...* –Mejor no des ideas, dragón. Erin-chan, te prometo que seguiremos haciendo buenas reseñas y te agradezco tus saludos. –*Y yo te agradezco el besotote que me mandaste, mi reinita, así hasta te perdono por ser fujoshi.* –En serio eres odioso, lagartija. Sayonara y besos Erin-chan.

LUIS RODRÍGUEZ

KONICHIWA.

Mi nombre es Luis, soy de Tijuana y quiero decirles que me encanta mucho su revista de *Conexión Manga y CM DVD*. Los leo desde el número 267 y desde entonces compro su revista. Mis animes favoritos son *Neon Genesis Evangelion* y *One Piece*. Besos a Angel y mil respetos a Goji-sensei, que me enseñó que el hentai y el yuri son animes de cualidades y de arte ja, ja, ja. Bueno, saludos y mil gracias por su revista. Sayonara tomodachis.

RE: –*¿En serio eres de Tijuana Luisito? ¿Oye, no habrá forma de que me mandes algo de "fayuca"?* –¿Qué clase de petición descarada es ésa, menso? Oye tomodachi Luis, te aconsejo que no tomes a Goji como sensei o en verdad acabarás muy mal. –*Ja. ¿Qué mal puede pasarle por ser pervertido?* –Acabar en la cárcel, que es a donde quiere mandarte esa chica a la que tú... –*¡Cajumn! Mejor no entremos en detalles. Chaito, cuate Luis.*

DANIA FERNANDA VÁZQUEZ QUIROZ

HOLA ANGEL Y GOJI.

Hace mucho que no les escribía y la verdad me siento contenta con el gran progreso que han hecho. Mi serie favorita (la mejor) es *Shingeki No Kyojin y Tokyo Ghoul*. Bueno, se puede decir que ya llevo 32 animes (¡wiii!) y que ya cumplí 11 años; sí, soy una otaku muuuy joven. La verdad me gustaría que hicieran un especial de anime shonen porque es mi género favorito. Bueno, es todo. Una felicitación a Angel, pero a Goji me le dan una mordida y una patada de "perdis". ¡Sayonara!

RE: –*¿En serio presumes por sólo haber visto 32 animes Dania? Yo he visto como "chorrocientos mil" y ni presumo.* –Bueno, hay que tomar en cuenta que Dania-chan apenas tiene 11 años y que tú eres un "vejete" que ha visto anime desde que la TV era en blanco y negro. –*¡Buaaa!* –Ji, tomodachi Dania, seguiremos hablando de tus series favoritas, pero disculpa que no cumpla tu petición de morder a Goji, pues no quiero morir envenenada, ¡guácala! –*¡Oye!* –Je. Bye, bye, Dania-chan.

DAVID CHAN

HOLA ANGEL.

Mi nombre es David-chan, también soy otaku y me gusta mucho el anime, el manga y el ecchi. Me pone de buen humor disfrutar un buen anime como *Bokura Wa Minna Kawaisou*. Goji eres bien pervertido, aun más que el maestro Roshi pero eres muy divertido. Por cierto, para que me agreguen en Google + es: D avid chan el nekomata de 4 colas. ¡Ah!, en mi trabajo siempre leo mis revistas de *Conexión Manga*. Bien, bye Angel linda y Goji Pervertido. P.D: Goji eres un pervertido suertudo por estar al lado de alguien hermosa como Angel, ja, ja. Neko Off.

RE: Hola David-kun... –*Es David-chan, Angelita.* –Bueno, bueno, David-chan, me alegra que te guste *Conexión Manga*, pero creo que no es buena idea leerla durante tus horas de trabajo... –*Claro. Puedes quedarte sin chamba y ya no tendrías dinero para comprar nuestra revista.* –Qué bueno que te preocupas por lo "importante", dragón. –*Como sea, sólo quiero aclararle al cuate David que no soy tan pervertido como él piensa.* –¡Es difícil creerte eso cuando tienes tu manota en mi trasero! –*¡Ups!* –Ejemn, bye, David-chan y gracias por tu mail.

También pueden leer los comentarios de su amiga Angel Princess y del odioso Goji en la página de Facebook de *Conexión Manga Oficial.*

VEN Y CONOCE NUESTRO NUEVO PLAN DE ESTUDIOS.

DIBUJARTE
SCHOOL

t. 5514 - 1410

TALLER DE
ILUSTRACIÓN
CON
Tehani Farr
en DIBUJARTE SCHOOL
INFORMES al
tel. 5514-1410
Cupo LIMITADO
Del 21 de noviembre al 6 de diciembre
Sábados de 15:00 a 19:00 hrs. y Domingos de 10:00 a 14:00 hrs.
Duración: 24 hrs.
Salvador Díaz Mirón 156, Santa María la Ribera
Cuauhtémoc, Ciudad de México, 06400.